

eDea

Ψηφιακές υπηρεσίες για ιδεασμό, συνεργασία
& σύνθεση στη σχεδιαστική σκέψη

Παραδοτέο 2

Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό
αρχείο πλοήγησης στο αποθετήριο των ψηφιακών
δραστηριοτήτων eDea

Ελλάδα 2.0
ΕΘΝΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ ΑΝΑΚΑΜΨΗΣ
ΚΑΙ ΑΝΔΕΥΤΙΚΟΤΗΤΑΣ



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης
NextGenerationEU

ΓΓΕΚ
ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

Δεδομένα εγγράφου	
Έργο	ΤΑΕΔΚ 06166
Παραδοτέο	Π2 Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea
Διάθεση	Δημόσια
Ημερομηνία	29.04.2025
Έκδοση	v1.0
Κατάσταση	ΤΕΛΙΚΟ
Κοινή χρήση	CC-BY-NC-ND
Συντελεστές	Χαρίκλεια Τσαλαπάτα, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Olivier Heidmann, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Κωνσταντίνος Κατσιμεντές, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Σωτήρης Ευαγγέλου, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Απόστολος Φωτόπουλος, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Δημήτρης Ζιώγας, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Νάντια Βλαχούτσου, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Χριστίνα Τάκα, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Βάσια Χριστουλάλη, Design4Future Ραφαήλ Ανδριανός Παππάς, Πανεπιστήμιο Αιγαίου Λεωνίδας Καπράλος, Butlair
Reviewers	Χαρίκλεια Τσαλαπάτα, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Περιεχόμενο

Εισαγωγή.....	4
Πλατφόρμα και σύνδεση	6
Περιήγηση περιεχομένου.....	10
Αρχική σελίδα	10
Πρότυπα	13
Περιήγηση σελίδας Καμβά	23
Περιήγηση σελίδας Δωματίων.....	28
Περιήγηση σελίδας Πινάκων	42
Εγχειρίδιο	48
Δημόσιο περιεχόμενο.....	49

Εισαγωγή

Το παραδοτέο **Π2 Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης**, αφορά το σχεδιασμό και τη δόμηση μέσα στην ψηφιακή πλατφόρμα eDea ψηφιακών δράσεων που συμβάλλουν στην παραγωγή καινοτομίας μέσα από τη μεθοδολογία της σχεδιαστικής σκέψης. Οι δραστηριότητες έχουν αναπτυχθεί μέσα στην ψηφιακή πλατφόρμα eDea σε ένα πλούσιο ψηφιακό αποθετήριο περιεχομένου που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προώθηση της καινοτομίας τόσο στην εκπαίδευση όσο και στη βιομηχανία, δηλαδή για την ενθάρρυνση της δημιουργικότητας σημερινών και μελλοντικών επιστημόνων και επιχειρηματιών. Έχουν αναπτυχθεί 2 κατηγορίες δραστηριοτήτων:

- **Ασκήσεις σταδίων σχεδιαστικής σκέψης.** Μπορούν να χρησιμοποιηθούν από σχεδιαστικές ομάδες κατά την υλοποίηση των σταδίων της σχεδιαστικής σκέψης, όπως της δημιουργίας ομαδικού πνεύματος, ενθάρρυνσης της δημιουργικότητας, διερεύνησης προβλήματος, ιδεασμού, πρωτοτυποποίησης, και αξιολόγησης ιδεών.
- **Ολοκληρωμένες δραστηριότητες καινοτομίας εμπνευσμένες από σχεδιαστικές προκλήσεις της πραγματικής ζωής.** Καθοδηγούν τις σχεδιαστικές ομάδες στην εισαγωγή καινοτόμων λύσεων σε δύσκολα προβλήματα επιχειρηματικότητας και κοινωνικής επιχειρηματικότητας με εφαρμογή της ολοκληρωμένης διαδικασίας σχεδιαστικής σκέψης.

Συγκεκριμένα έχουν αναπτυχθεί 85 πρότυπα ασκήσεων σταδίων της σχεδιαστικής σκέψης τόσο στα Ελληνικά όσο και στα Αγγλικά. Έχουν επίσης αναπτυχθεί 168 πρότυπα ολοκληρωμένων δραστηριοτήτων σχεδιαστικής σκέψης στα Ελληνικά και 60 στα Αγγλικά. Η ανάπτυξη προτύπων δράσεων τόσο στα Ελληνικά και τα Αγγλικά συμβάλλει στην πρόσβαση σε ευρέα ακροατήρια εντός και εκτός Ελλάδας.

Η ψηφιακή μορφή τους δραστηριοτήτων συμβάλλει στην εκτέλεση τους μέσα από συνεργασία σε ομάδες σε πραγματικό χρόνο, τη διάδραση, την άμεση ανατροφοδότηση μεταξύ των μελών μιας ομάδας, την εκτέλεση τους με οποτεδήποτε και οπουδήποτε, και τη διάδραση των χρηστών. Επιπλέον, η ψηφιακή μορφή συμβάλλει στην κατανόηση εννοιών μέσα από περιγραφές ιδεών και δράσεων με χρήση ψηφιακού κειμένου, εικόνων, βίντεο, ή άλλων. Τέλος η ψηφιακή μορφή συμβάλλει στην επαναχρησιμοποίηση των δράσεων για το κτίσιμο μεγαλύτερων προκλήσεων σχεδιασμού, όπου οι ασκήσεων συνδυάζονται με εύχρηστο τρόπο μέσα από την ψηφιακή πλατφόρμα.

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

Σημειώνεται ότι το παραδοτέο αφορά τις ψηφιακές δραστηριότητες που έχουν δημοσιευθεί μέσα από την ψηφιακή πλατφόρμα eDea. Μπορείτε να έχετε πρόσβαση πρόσβαση στις ψηφιακές δραστηριότητες μέσα από την ψηφιακή πλατφόρμα eDea που αποτελεί το παραδοτέο Ψηφιακή πλατφόρμα για την προώθηση και διευκόλυνση της συνεργασίας στα πλαίσια διαδικασιών σχεδιαστικής σκέψης της Ενότητας Εργασίας 3 και είναι διαθέσιμη στη διεύθυνση <http://edea-project.gr/index.php/digital-services/> με χρήση για σύνδεση στην πλατφόρμα του λογαριασμού **eDeaReviewer/reviewer**.

Το παρών βοηθητικό αρχείο οδηγιών που καθοδηγεί βήμα προς βήμα στην πρόσβαση του περιεχομένου μέσα στην ψηφιακή πλατφόρμα. Η περιγραφή της πλοήγησης είναι διαθέσιμη στα Ελληνικά και Αγγλικά στη σελίδα «Τεχνικές Εκθέσεις» του ιστότοπου του έργου στη διεύθυνση ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΚΘΕΣΕΙΣ – eDea στο παραδοτέο **Π2 Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης**.

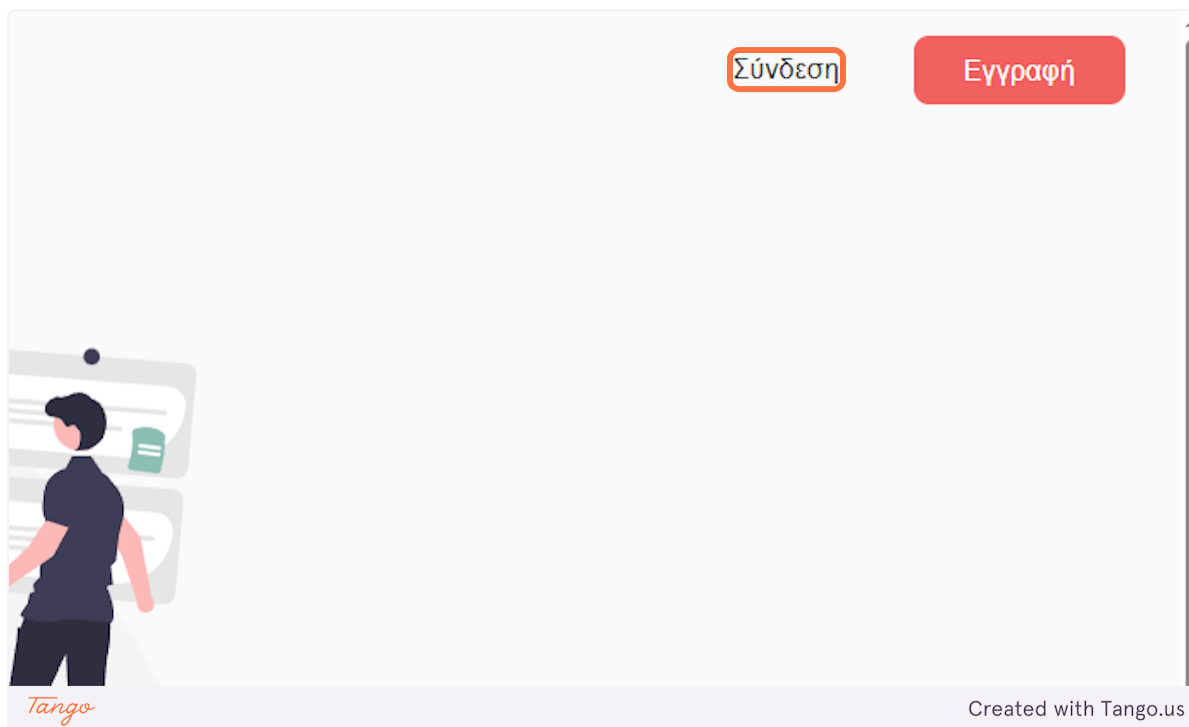
Πλατφόρμα και σύνδεση

Η διεύθυνση της ιστοσελίδας της πλατφόρμας eDea είναι η : <https://edea.e-ce.uth.gr>.

Έχουμε δημιουργήσει έναν λογαριασμό για εσάς όπου θα έχετε πρόσβαση σε όλο το δημόσιο περιεχόμενο της πλατφόρμας καθώς και έναν ορισμένο αριθμό δωματίων και πινάκων όπου έχουν δημιουργήσει χρήστες της πλατφόρμας eDea.

Το όνομα χρήστη σας είναι: **eDeaReviewer** και ο κωδικός πρόσβασης σας: **reviewer**.

1. Πατήστε στο κουμπί Σύνδεση.



2. Εισάγετε τα στοιχεία πρόσβασης του λογαριασμού σας.

Σύνδεση

Όνομα χρήστη

eDeaReviewer

Κωδικός πρόσβασης

.....

Να με θυμάσαι ☒

Σύνδεση

Ξέχασα τον κωδικό μου

Tango Created with Tango.us

3. Και στην συνέχεια πατήστε το κουμπί Σύνδεση.

eDeaReviewer

Κωδικός πρόσβασης

.....

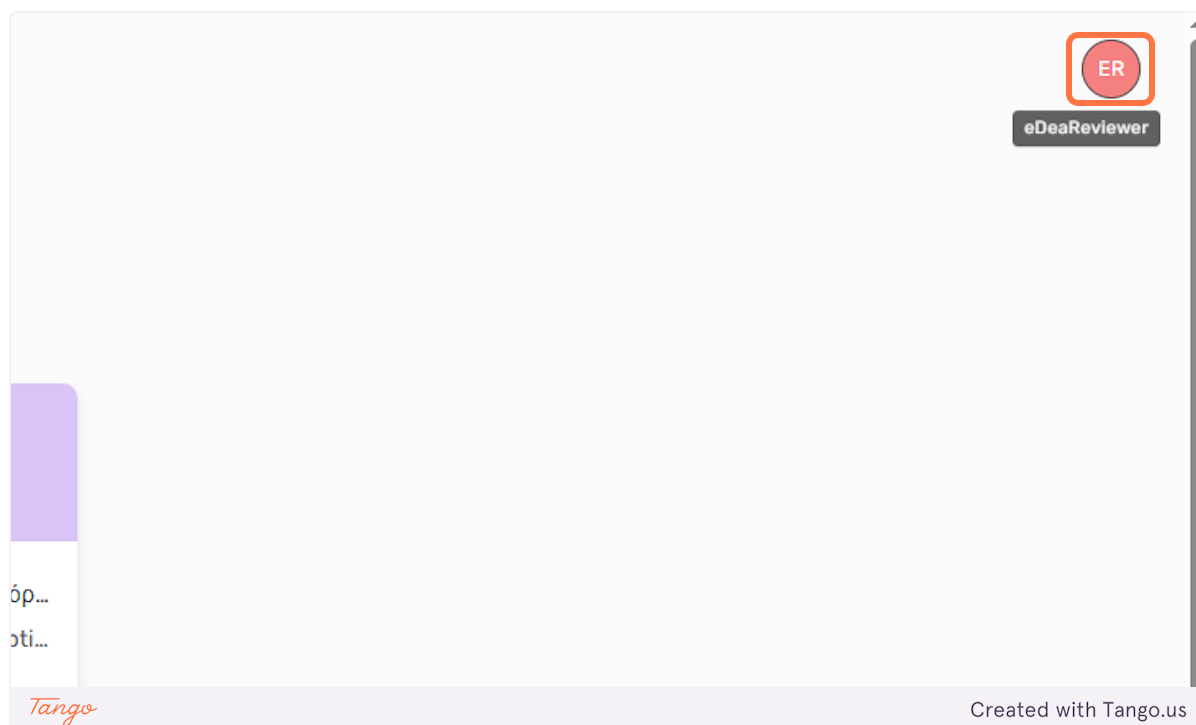
Να με θυμάσαι ☒

Σύνδεση

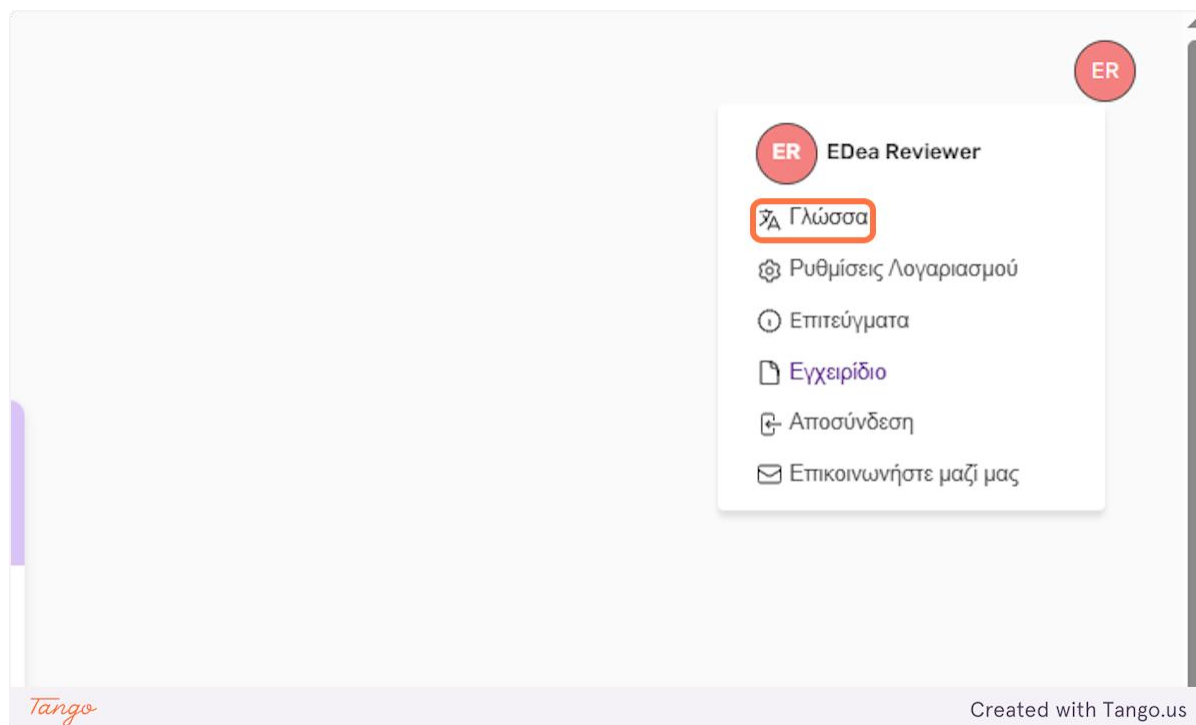
Ξέχασα τον κωδικό μου

Tango Created with Tango.us

4. Για να αλλάξετε την γλώσσα εμφάνισης της πλατφόρμας πατήστε στο εικονίδιο άβαταρ χρήστη στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης.

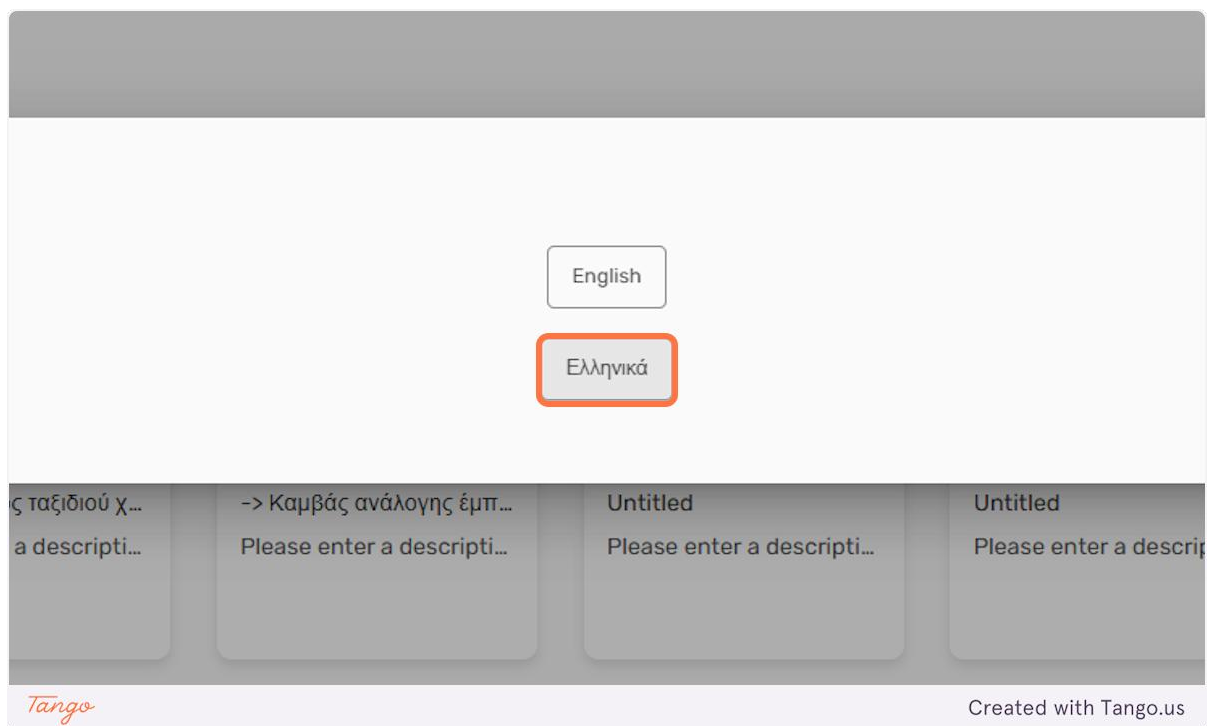


5. Πατήστε στην επιλογή Γλώσσα



6. Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ της Ελληνικής και Αγγλικής γλώσσας.

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

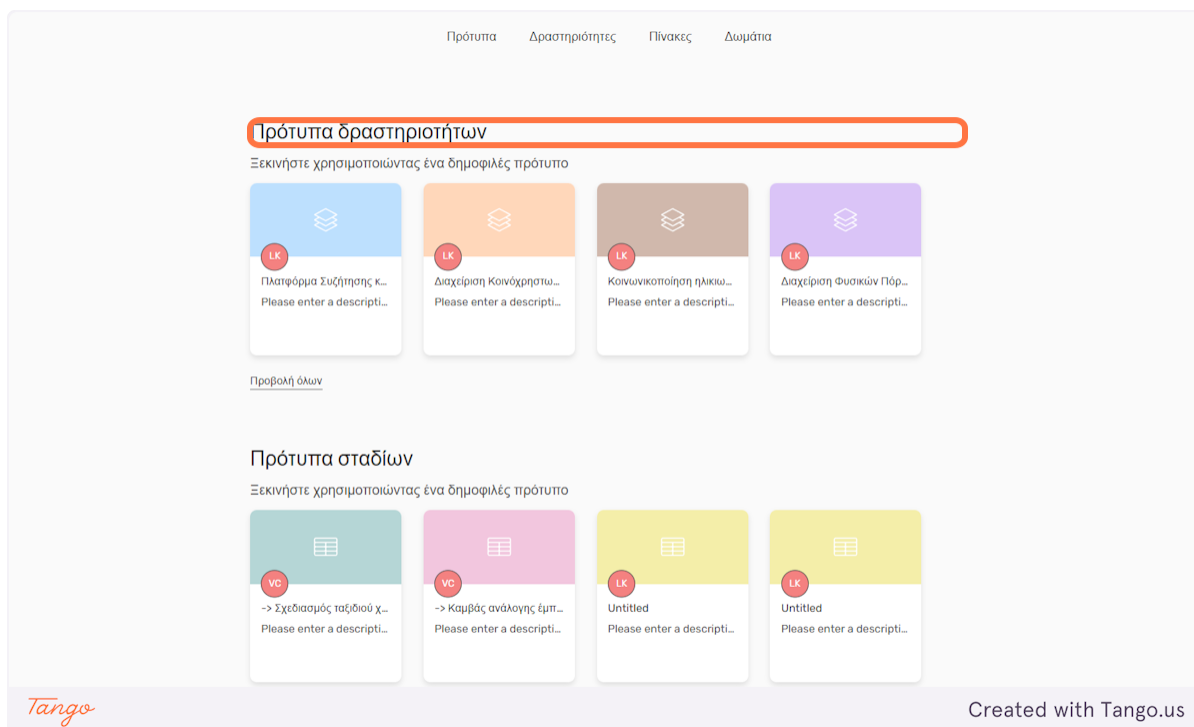


Περιήγηση περιεχομένου

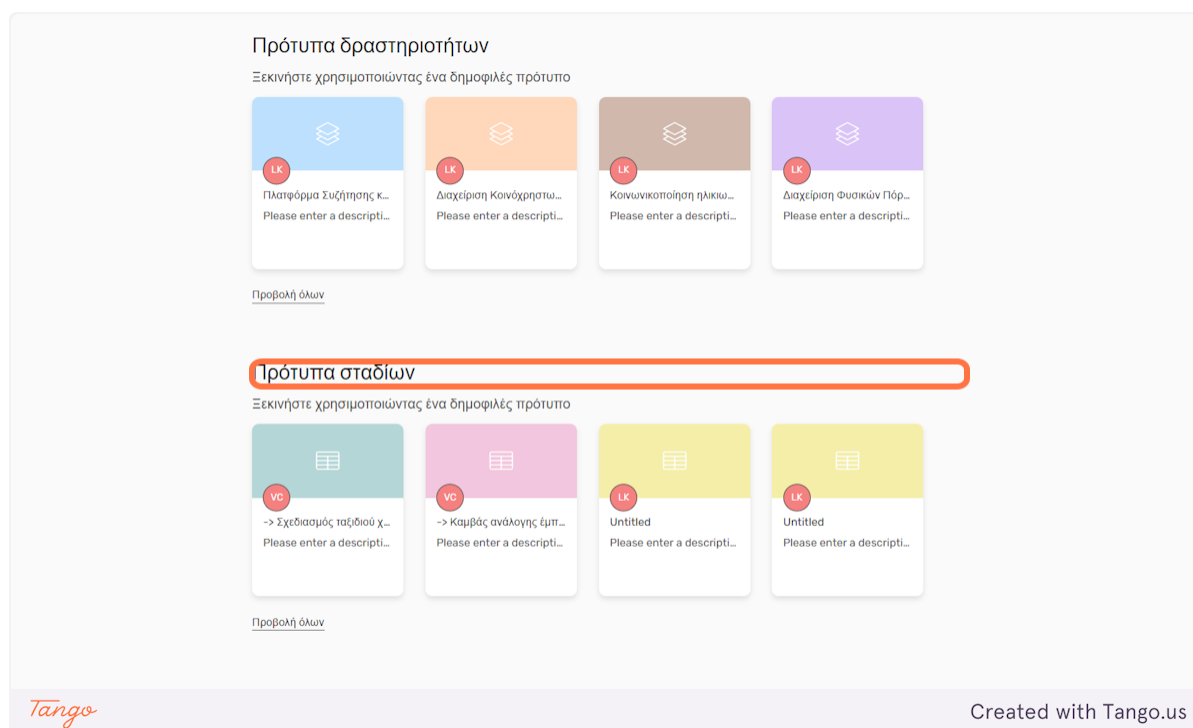
Αρχική σελίδα

Αφού συνδεθείτε στον λογαριασμό σας θα ανακατευθυνθείτε στην αρχική σελίδα της πλατφόρμας. Σε αυτή τη σελίδα μπορείτε να δείτε μια γρήγορη επισκόπηση όλου του διαθέσιμου περιεχομένου.

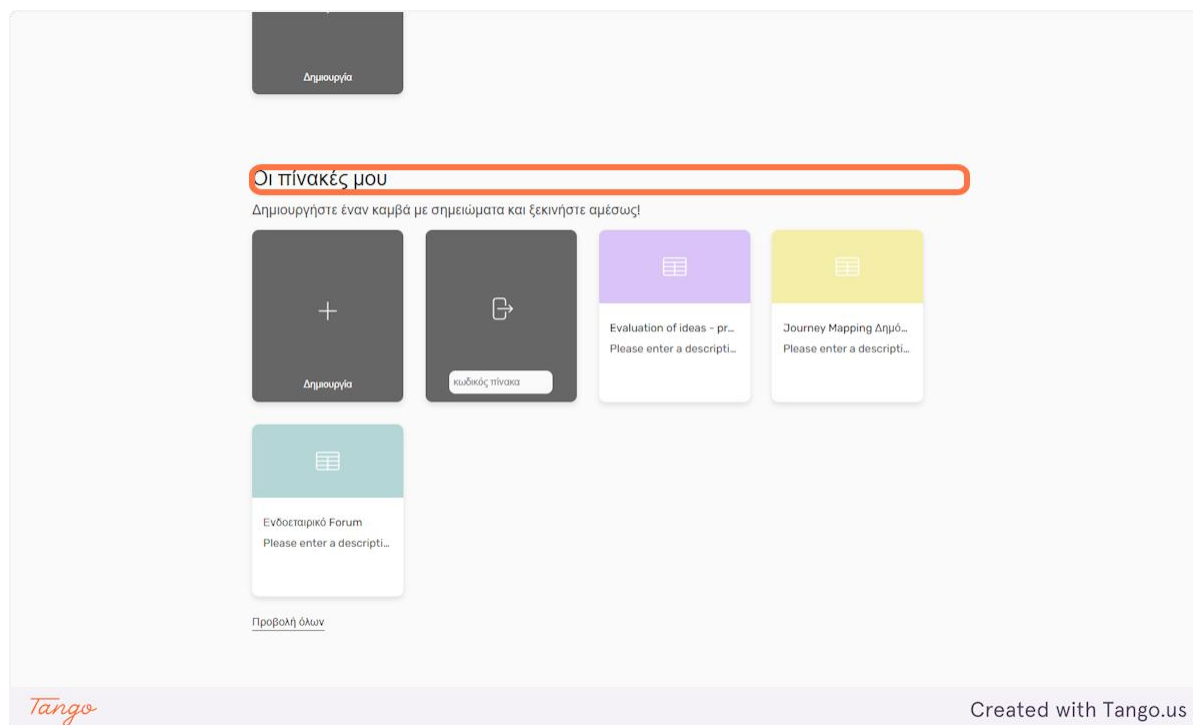
1. Μπορείτε να δείτε τα πιο πρόσφατα δημοσιευμένα πρότυπα δραστηριοτήτων.



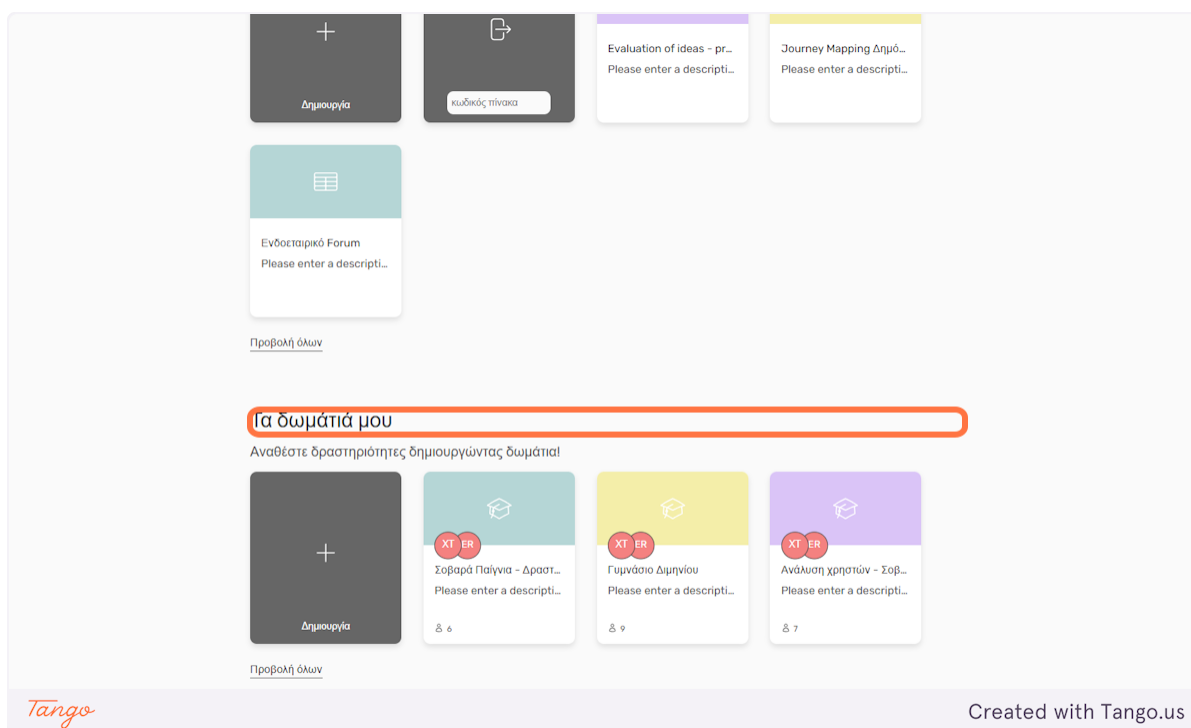
2. Μπορείτε να δείτε τα πιο πρόσφατα δημοσιευμένα πρότυπα σταδίων.



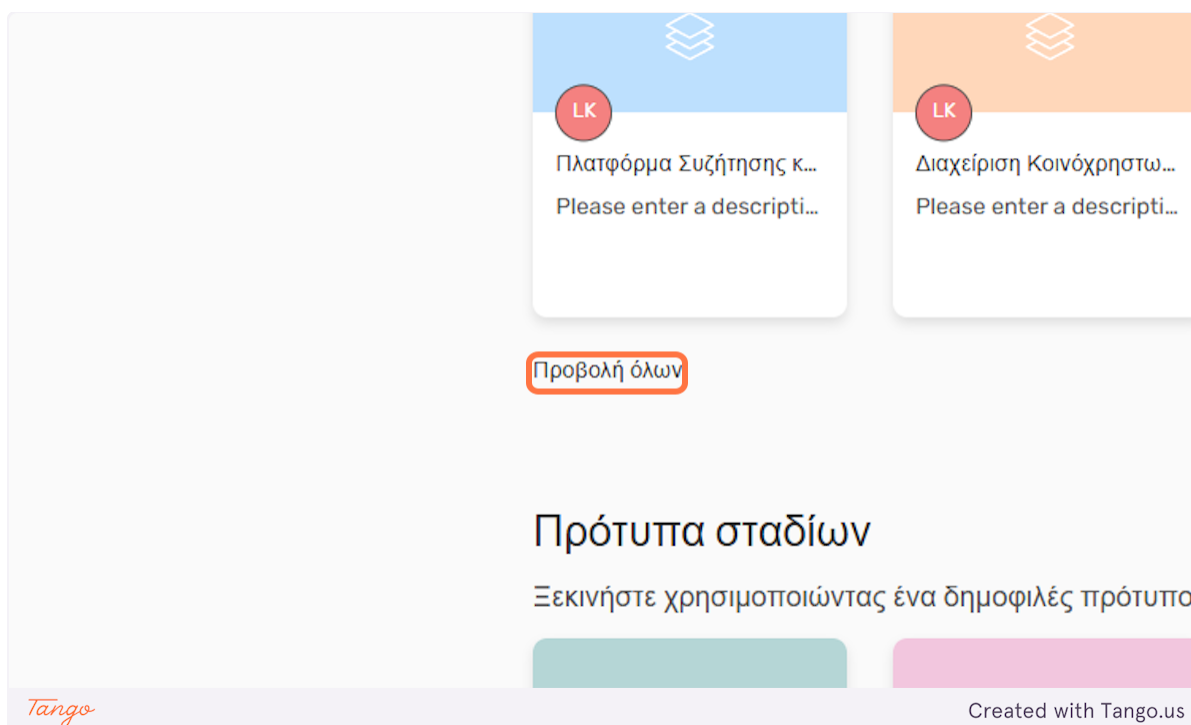
3. Τους πίνακες όπου έχουμε μοιραστεί με τον λογαριασμό σας.



4. Και τα πιο πρόσφατα δωμάτια όπου έχουμε μοιραστεί με τον λογαριασμό σας.



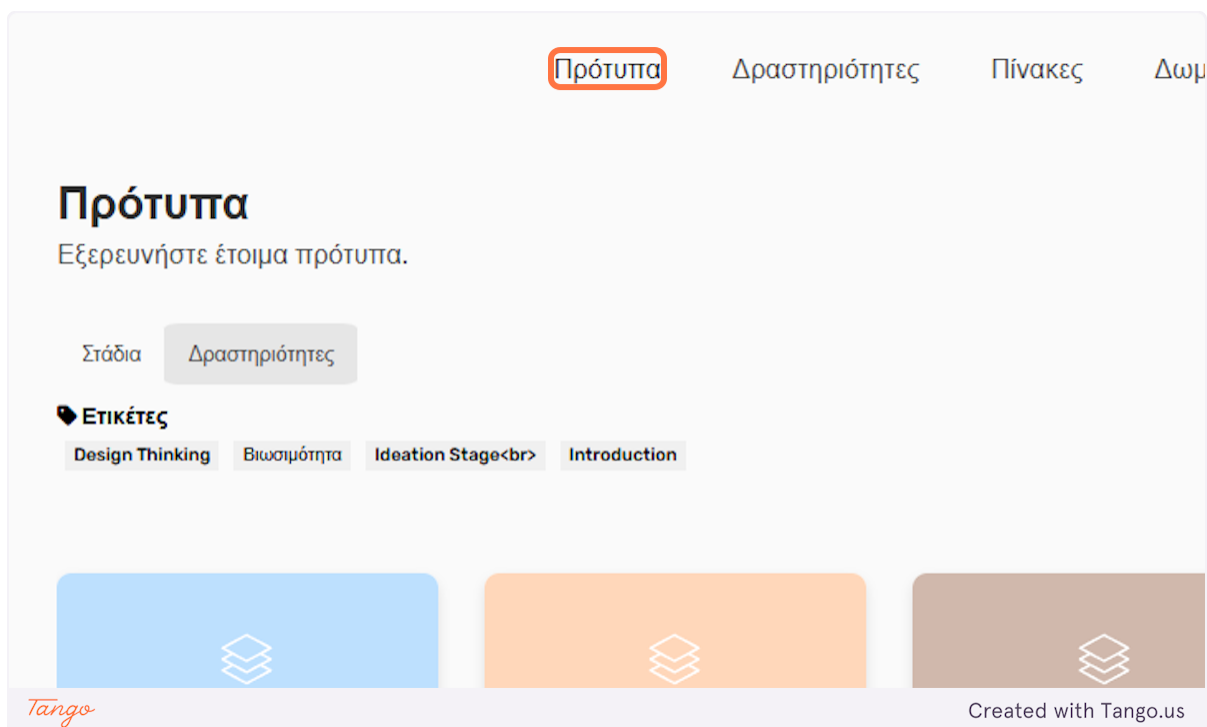
5. Σε κάθε κατηγορία μπορείτε να πατήσετε την επιλογή Προβολή όλων ώστε να μεταβείτε στην αντίστοιχη σελίδα με όλο το διαθέσιμο περιεχόμενο για αυτήν την κατηγορία.



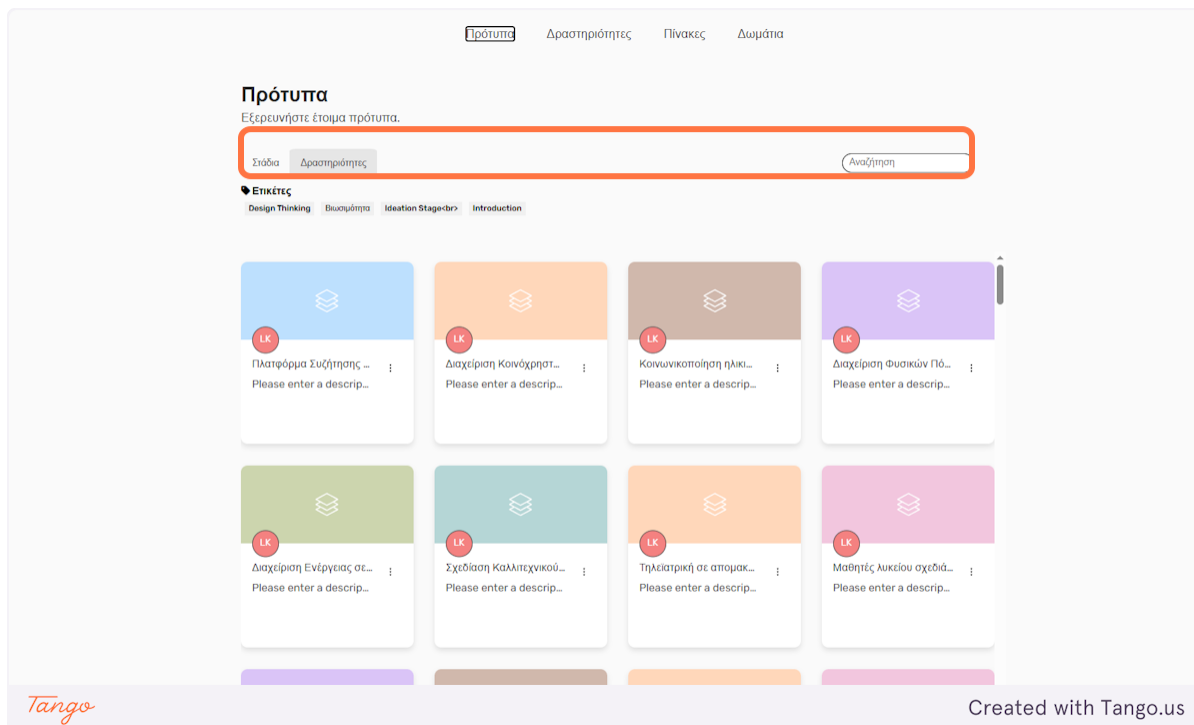
Πρότυπα

Στην σελίδα των προτύπων μπορείτε να βρείτε όλο το δημόσιο περιεχόμενο της πλατφόρμας όπου έχει δημοσιευτεί από τους υπόλοιπους χρήστες.

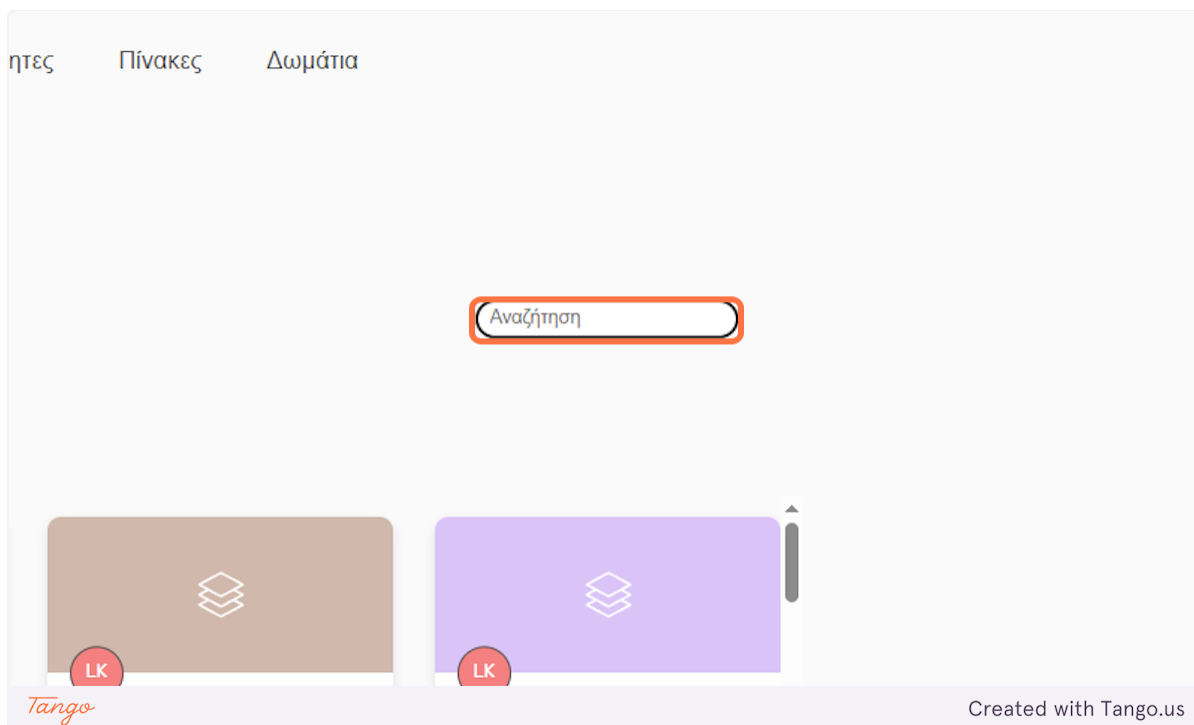
6. Για να μεταβείτε στην σελίδα των προτύπων πατήστε την επιλογή Πρότυπα στο κύριο μενού της πλατφόρμας.



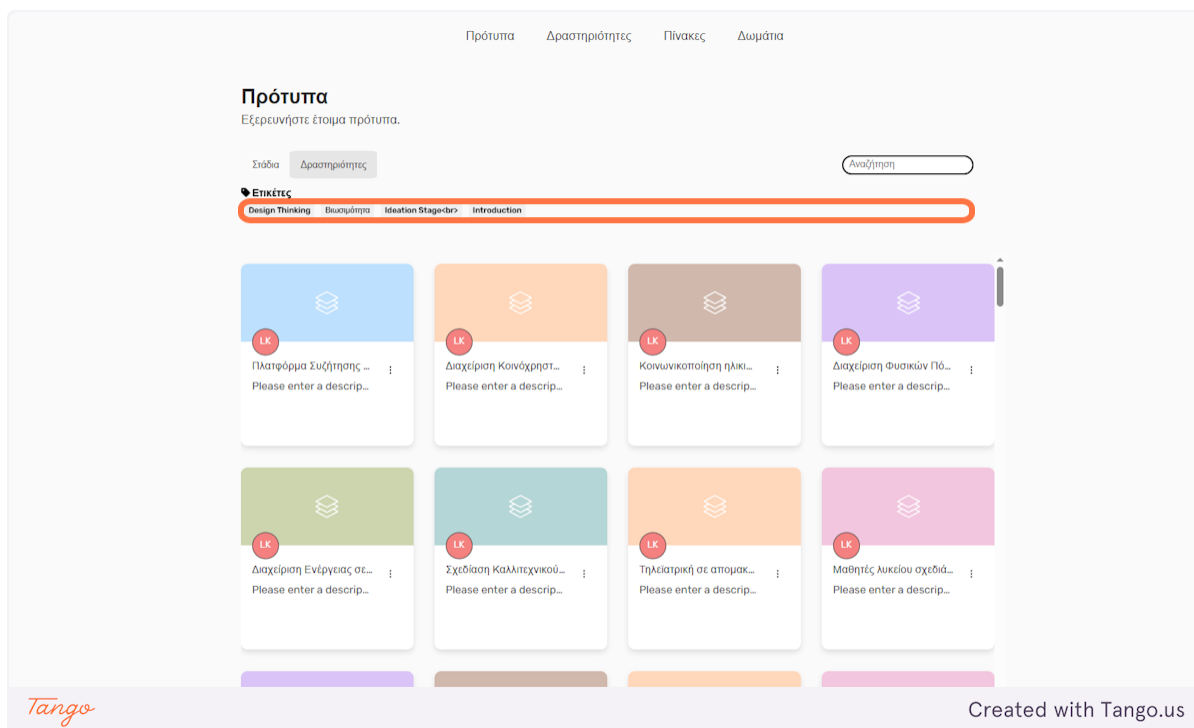
7. Τα πρότυπα χωρίζονται σε δύο κατηγορίες, στα πρότυπα δραστηριοτήτων και τα πρότυπα σταδίων. Από προεπιλογή είναι επιλεγμένη η κατηγορία των δραστηριοτήτων.



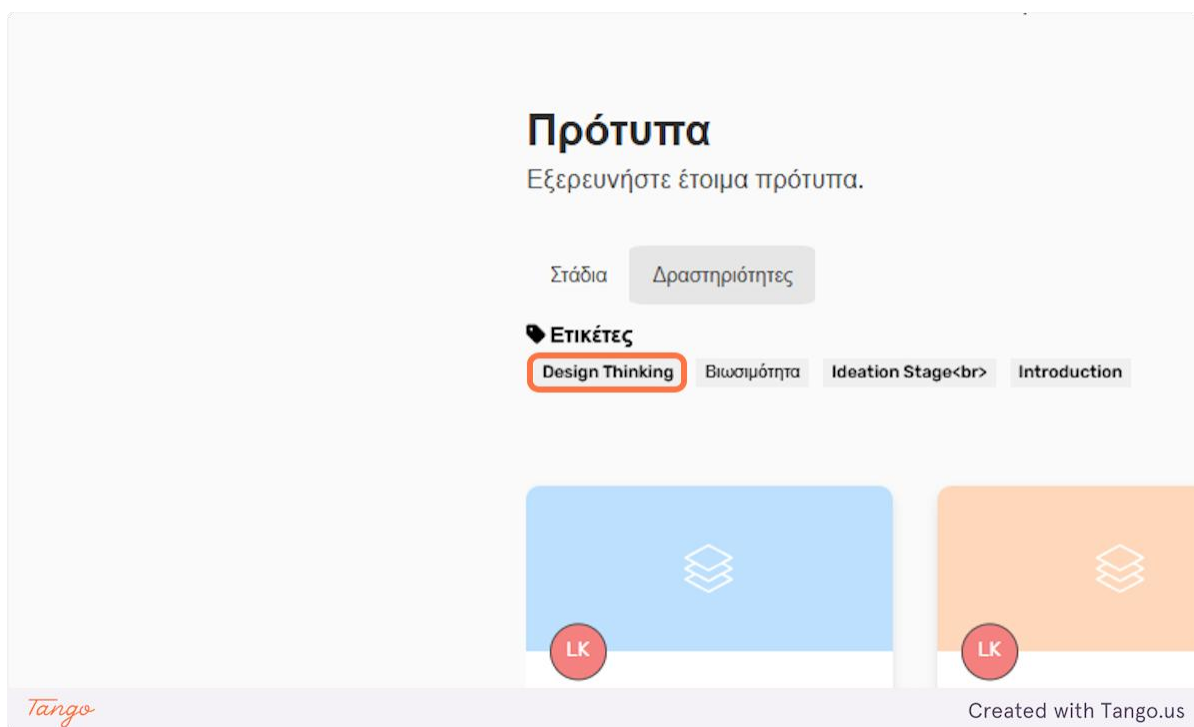
8. Μπορείτε να αναζητήσετε πρότυπα με βάση τον τίτλο τους.



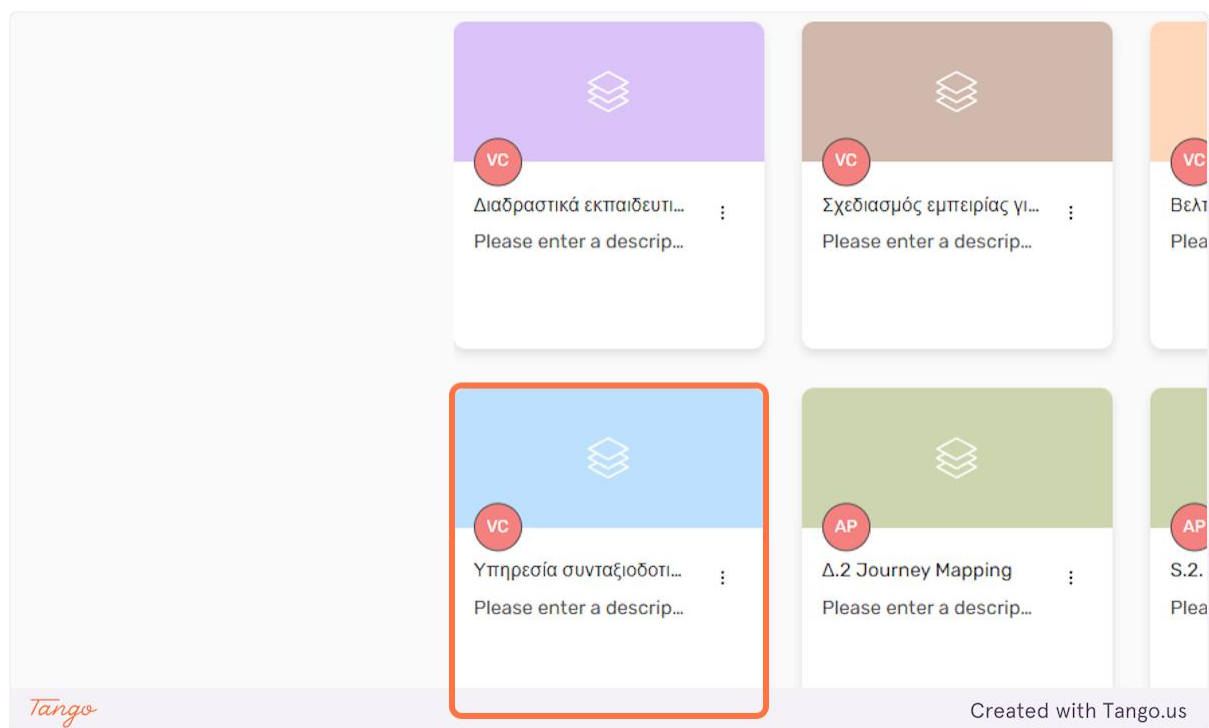
9. Μπορείτε επίσης να τα κατηγοριοποιήσετε και με τις ετικέτες τους.



10. Για να τα κατηγοριοποιήσετε με κάποια ετικέτα, πατήστε το όνομα της ετικέτας που επιθυμείτε.



11. Για να δείτε το περιεχόμενο ενός προτύπου δραστηριότητας μπορείτε να κάνετε κλικ στην κάρτα του προτύπου.

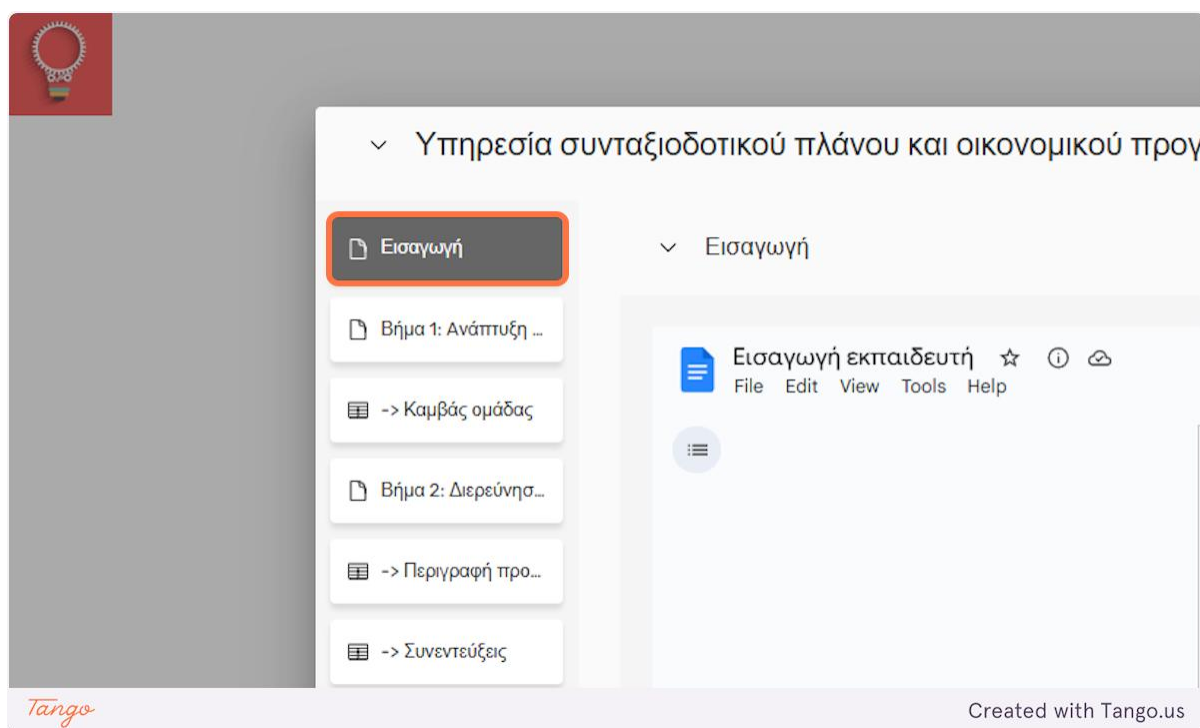


12. Θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο όπου μπορείτε να δείτε το περιεχόμενο της δραστηριότητας. Μπορείτε να κλείσετε αυτό το παράθυρο κάνοντας κλικ σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης εκτός αυτού του παραθύρου.

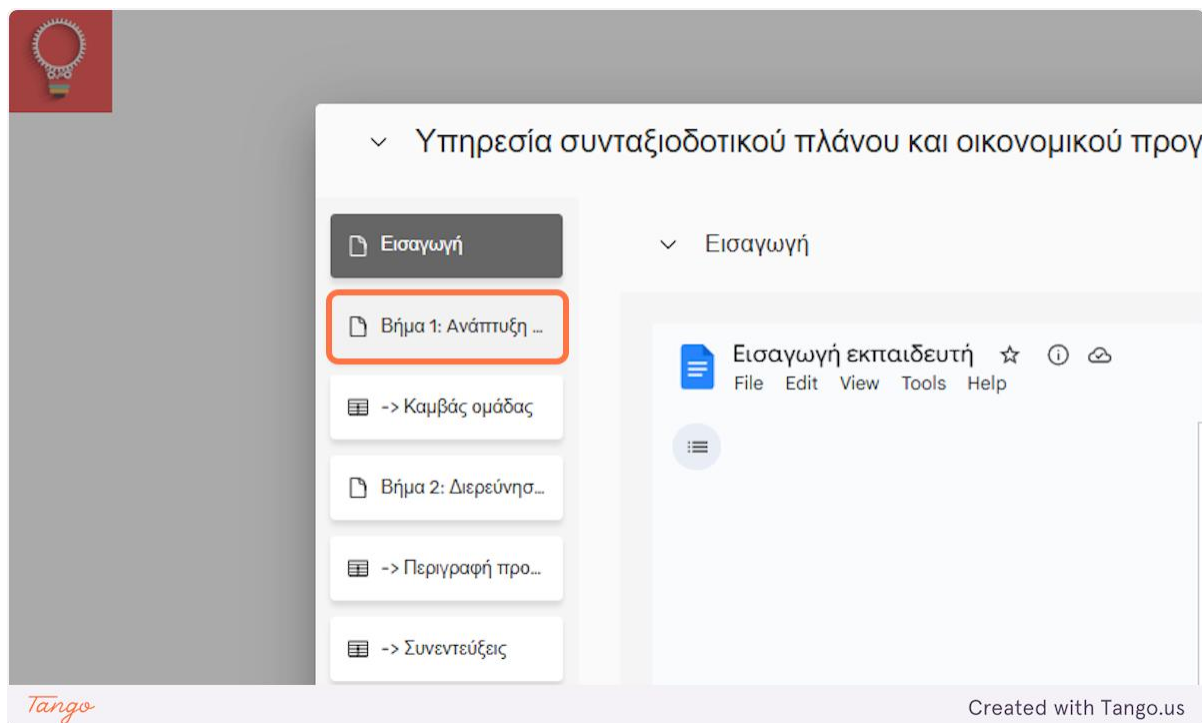
Μία δραστηριότητα απαρτίζεται από στάδια, τα οποία είναι η λίστα στο αριστερό μέρος του παραθύρου.

Από προεπιλογή είναι επιλεγμένο το πρώτο στάδιο της δραστηριότητας, στο συγκεκριμένο παράδειγμα το στάδιο με όνομα Εισαγωγή.

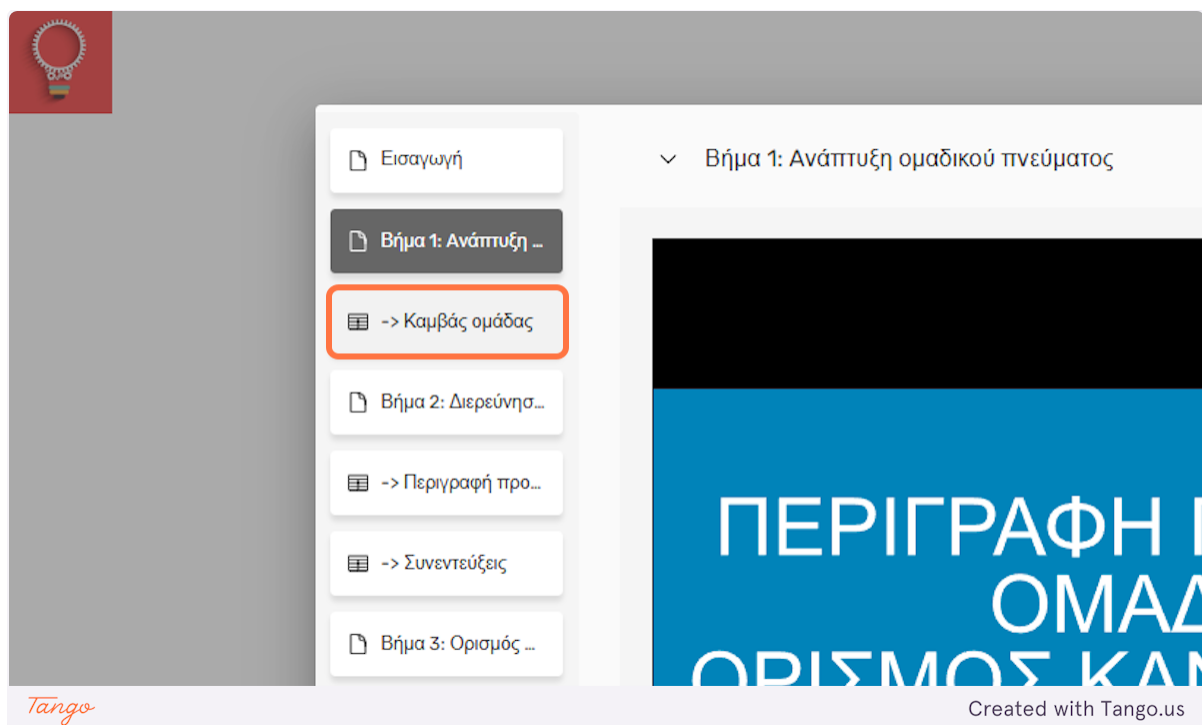
Ένα στάδιο μπορεί να περιέχει ένα έγγραφο, ένα ερωτηματολόγιο, ένα βίντεο ή έναν καμβά.



13. Μπορείτε να επιλέξετε ένα στάδιο της δραστηριότητας κάνοντας κλικ στο όνομα του σταδίου.

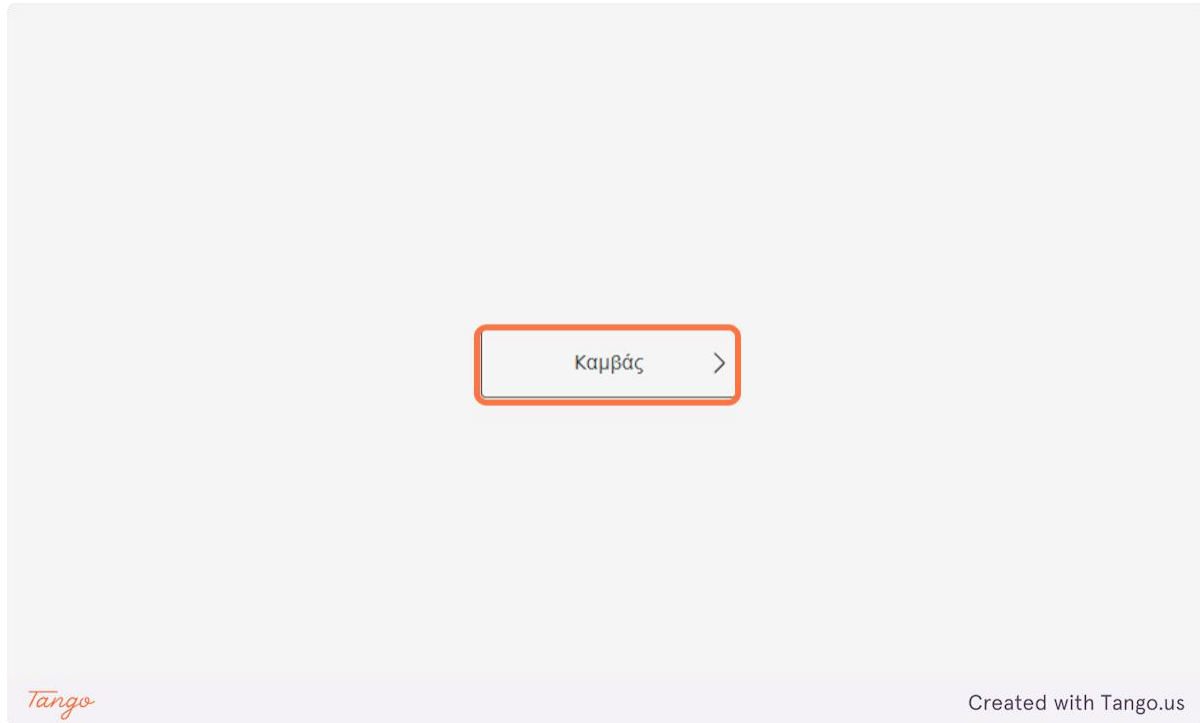


14. Κάνοντας κλικ σε ένα στάδιο καμβά θα εμφανιστεί η επόμενη οθόνη.

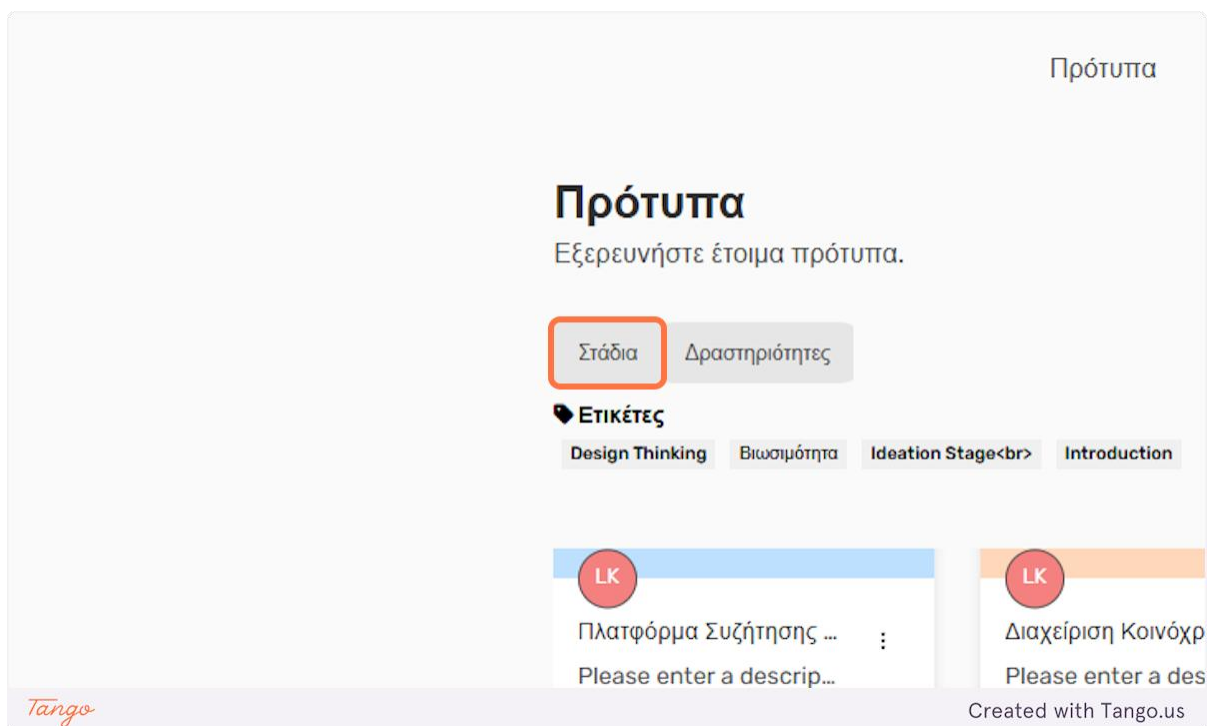


15. Για να επισκεφθείτε τον καμβά ενός σταδίου καμβά, πατήστε το κουμπί Καμβάς στο μέσο της οθόνης.

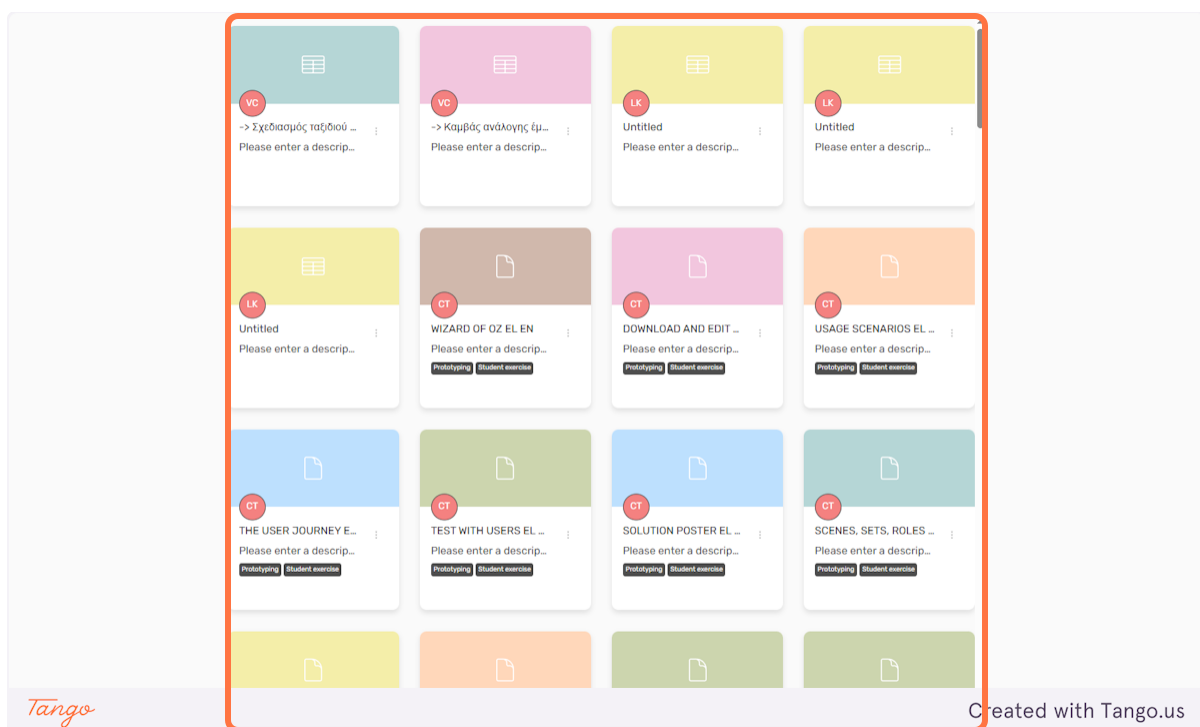
Σε επόμενη ενότητα αυτού του οδηγού θα καλυφθεί η σελίδα ενός καμβά.



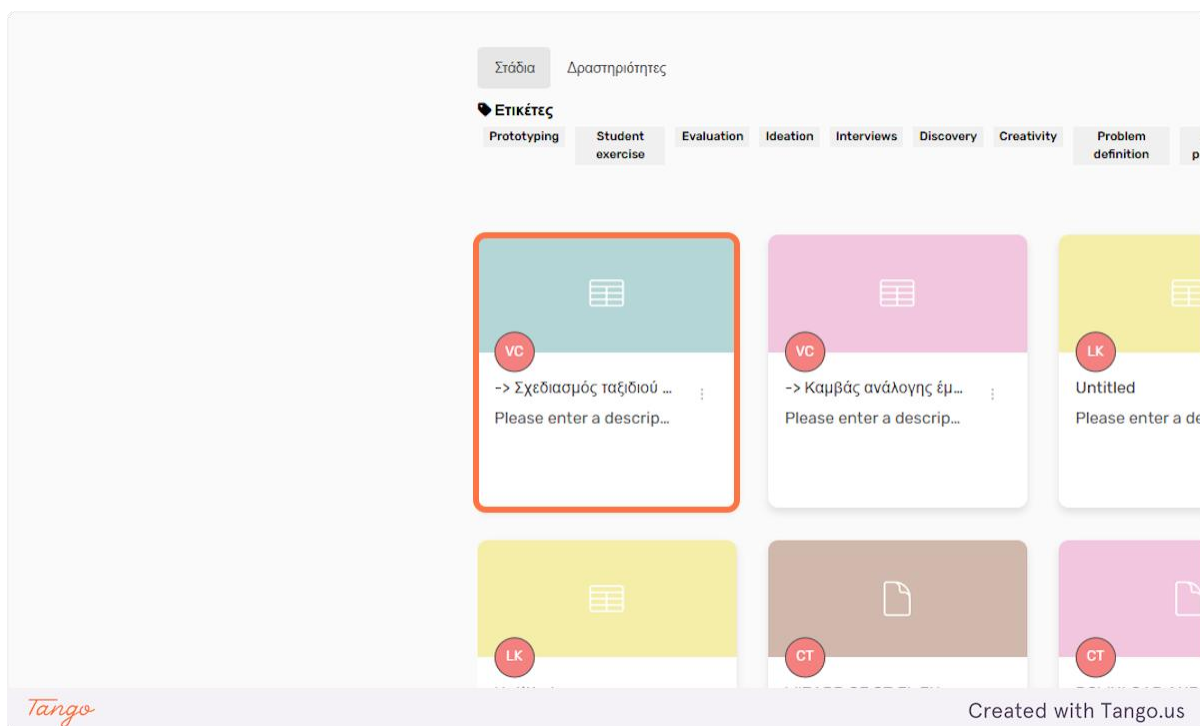
16. Στην σελίδα των προτύπων πατήστε στην επιλογή στάδια για να δείτε όλα τα δημοσιευμένα πρότυπα σταδίου.



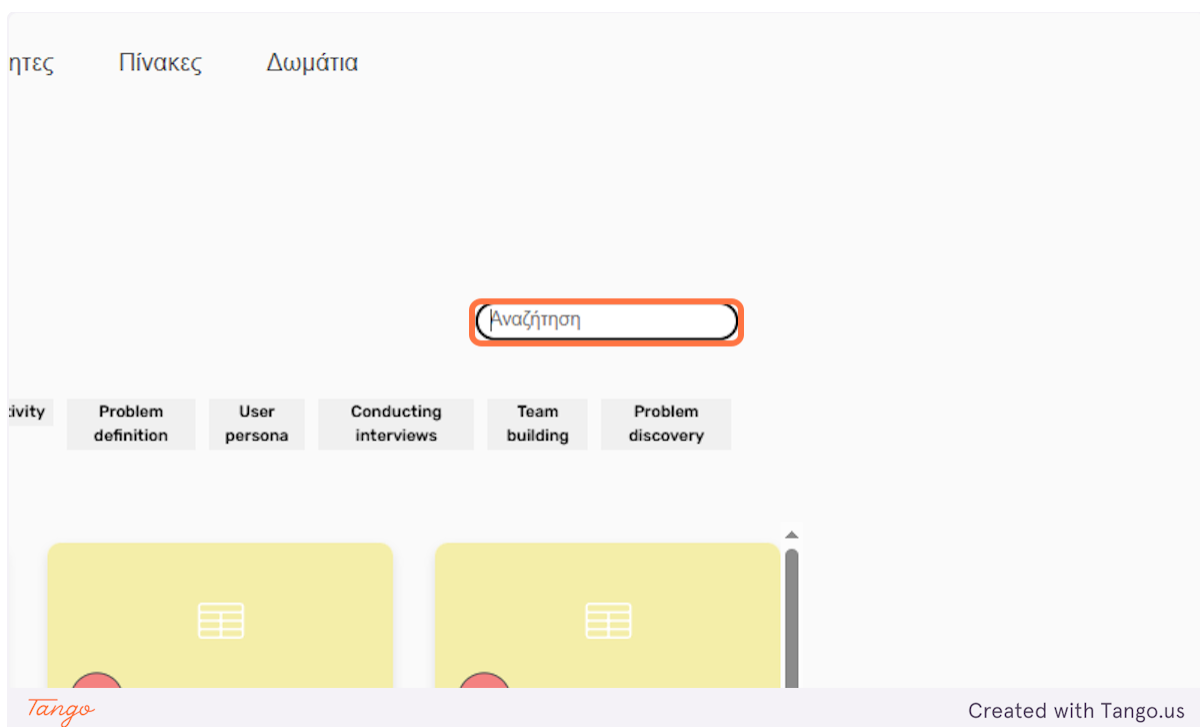
17. Εδώ βλέπετε όλα τα διαθέσιμα πρότυπα σταδίων.



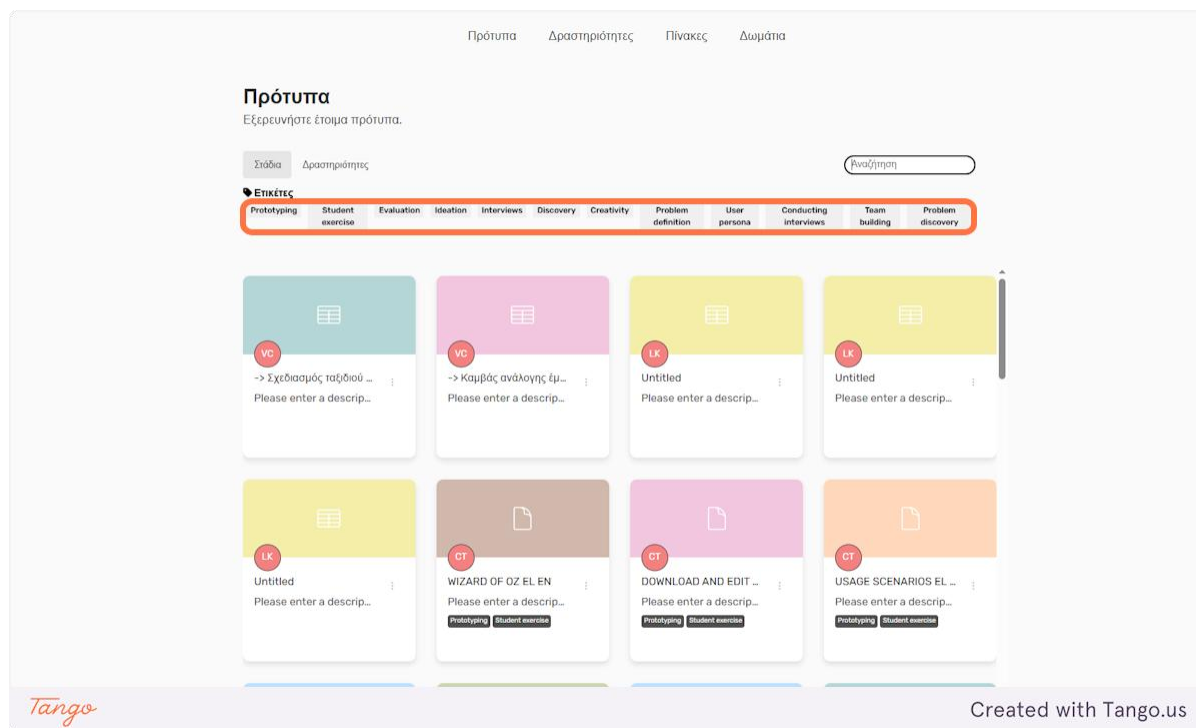
18. Όπως προηγουμένως με τα πρότυπα δραστηριοτήτων, μπορείτε να πατήσετε στην κάρτα ενός πρωτοτύπου σταδίου για να δείτε το περιεχόμενό του.



19. Μπορείτε να αναζητήσετε πρότυπα σταδίων με βάση το όνομά τους.



20. Και να τα φιλτράρετε με κάποια από τις διαθέσιμες ετικέτες.

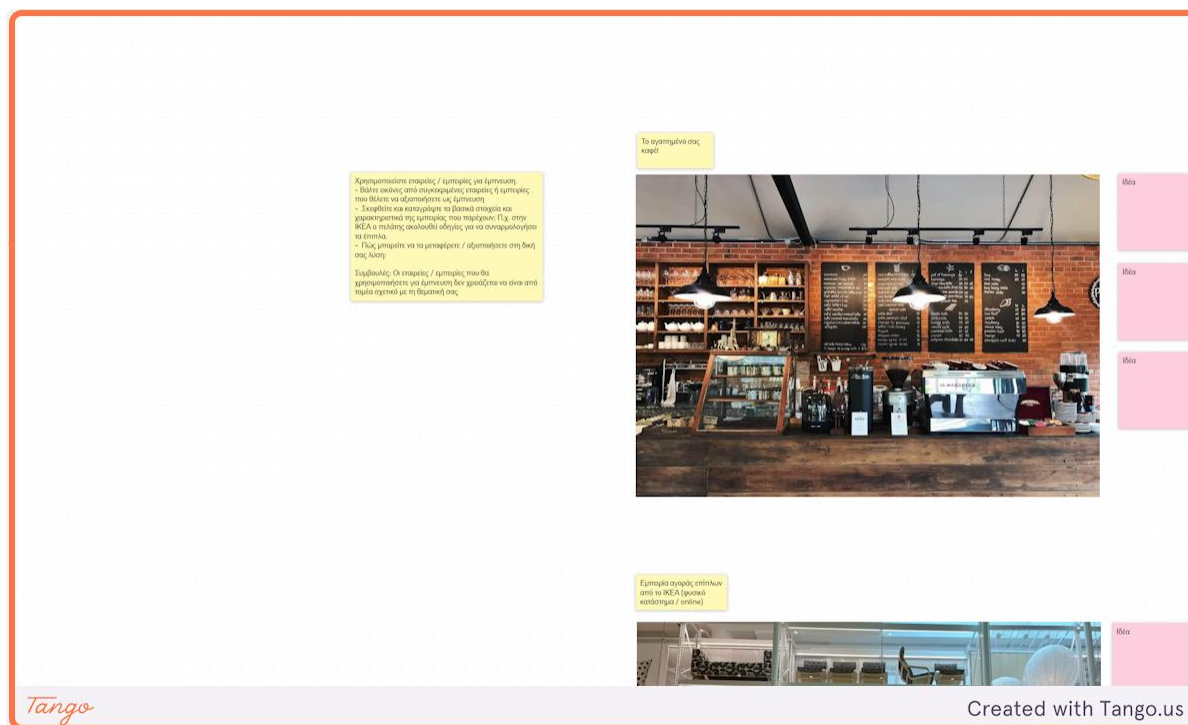


Περιήγηση σελίδας Καμβά

Έχοντας επιλέξει ένα στάδιο καμβά θα μεταβείτε σε μία σελίδα εικονικού καμβά, όπου οι χρήστες της πλατφόρμας έχουν δημιουργήσει σημειώματα τα οποία μπορεί να περιέχουν κείμενο, εικόνες ή βίντεο.

Ακολουθούν δύο ενδεικτικά παραδείγματα μιας σελίδας καμβά.

1. Παράδειγμα Καμβά 1



2. Παράδειγμα Καμβά 2



3. Πατήστε το κουμπί Fit στο πάνω μέρος της οθόνης ώστε να εμφανιστεί ολόκληρο το περιεχόμενο του καμβά στην οθόνη σας.



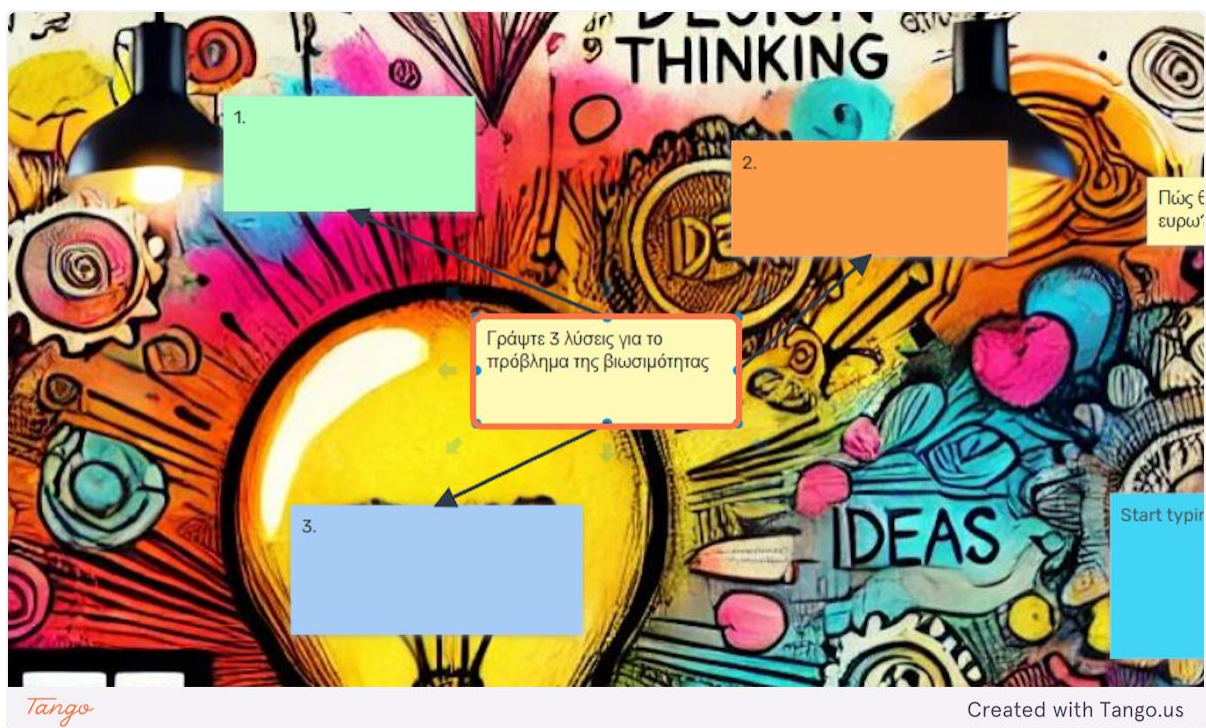
4. Μπορείτε να κάνετε σμίκρυνση πατώντας το κουμπί του μεγεθυντικού φακού με το '-' εικονίδιο.



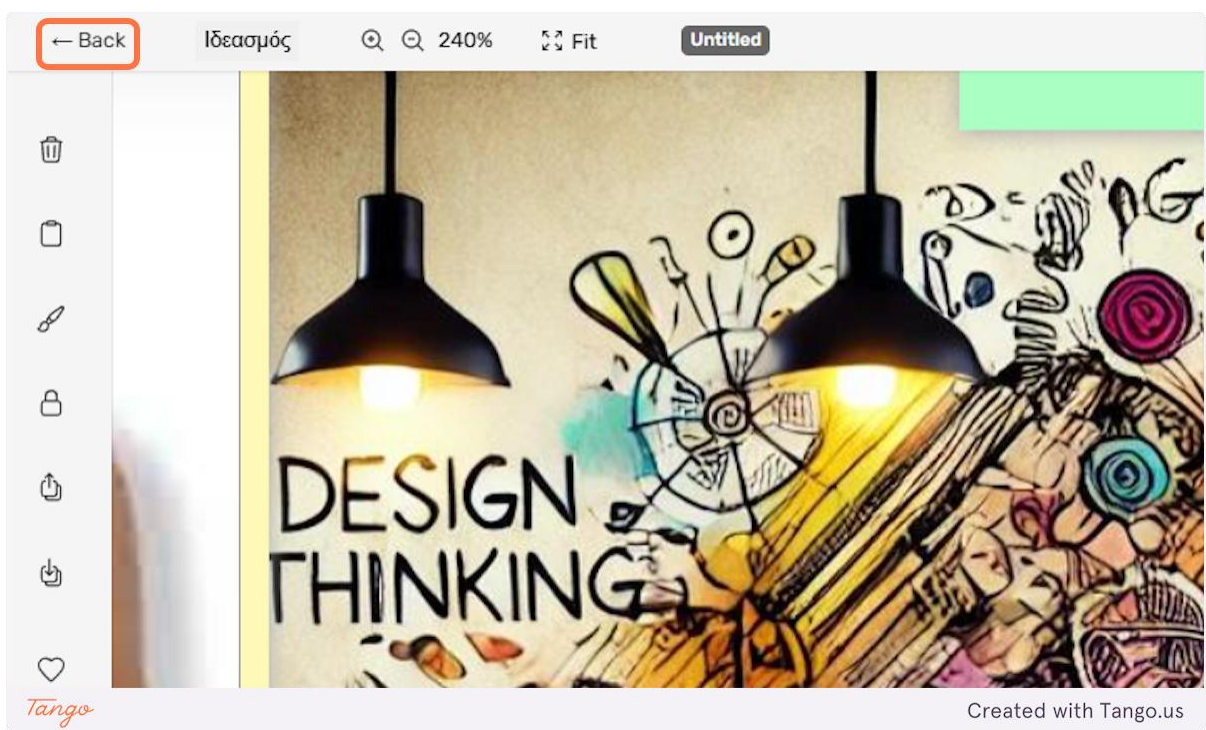
5. Μπορείτε να κάνετε μεγέθυνση πατώντας το κουμπί του μεγεθυντικού φακού με το '+' εικονίδιο.



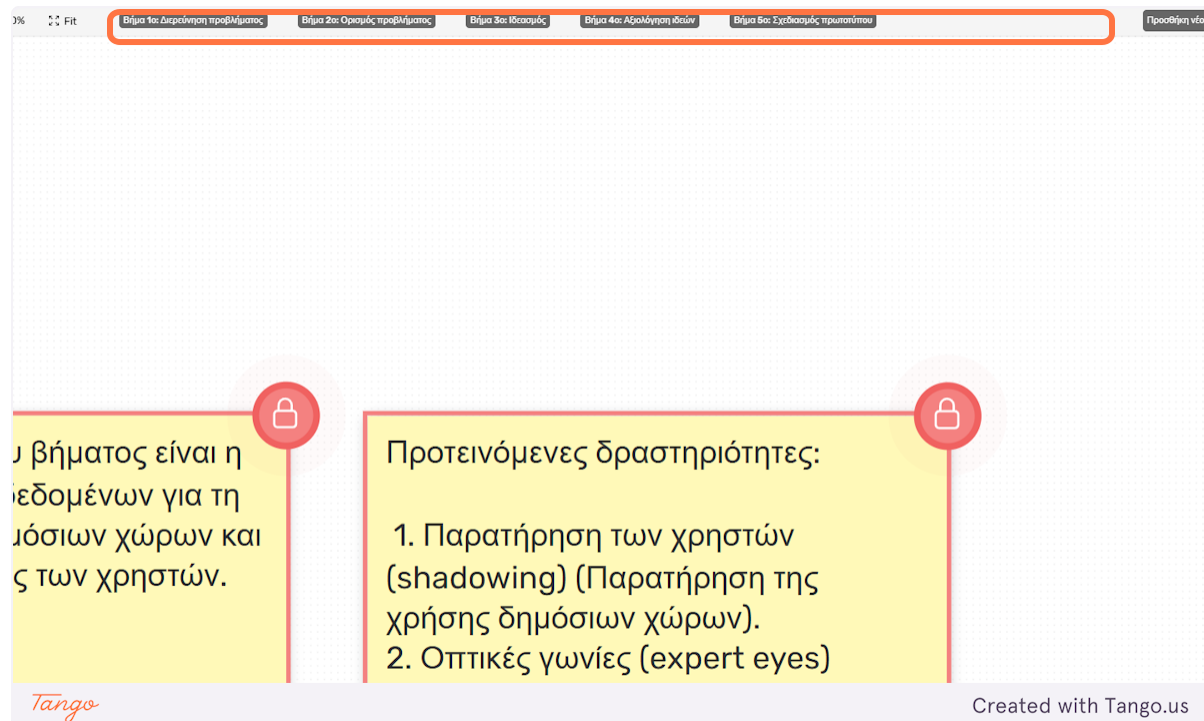
6. Μπορείτε να εστιάσετε σε ένα συγκεκριμένο σημείωμα κάνοντας διπλό κλικ πάνω του.



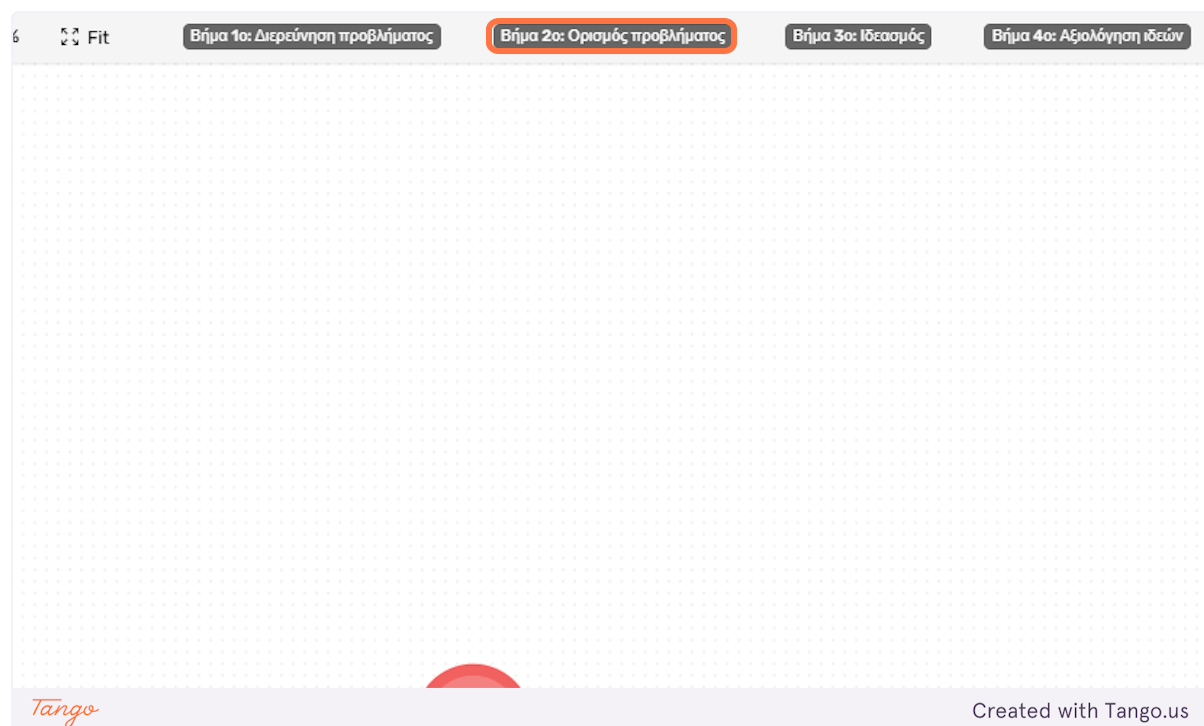
7. Πατώντας το κουμπί Back για να επιστρέψετε την προηγούμενη σελίδα πριν επισκευτείτε την σελίδα του καμβά.



8. Μερικά στάδια καμβά μπορεί να περιέχουν περισσότερα από ένα επίπεδα. Με τον όρο επίπεδα εννοούμε διαφορετικές σελίδες καμβά.

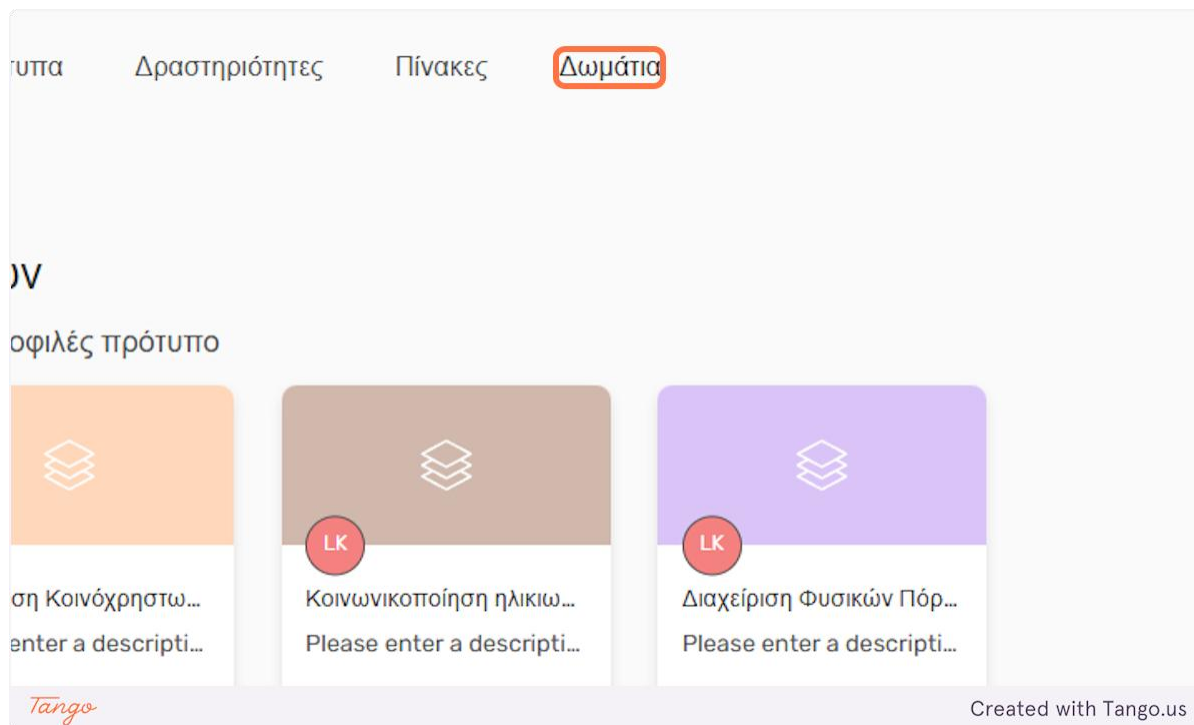


9. Για να δείτε το περιεχόμενο ενός επιπέδου καμβά μπορείτε να κάνετε κλικ στο όνομα του επιπέδου που επιθυμείτε.

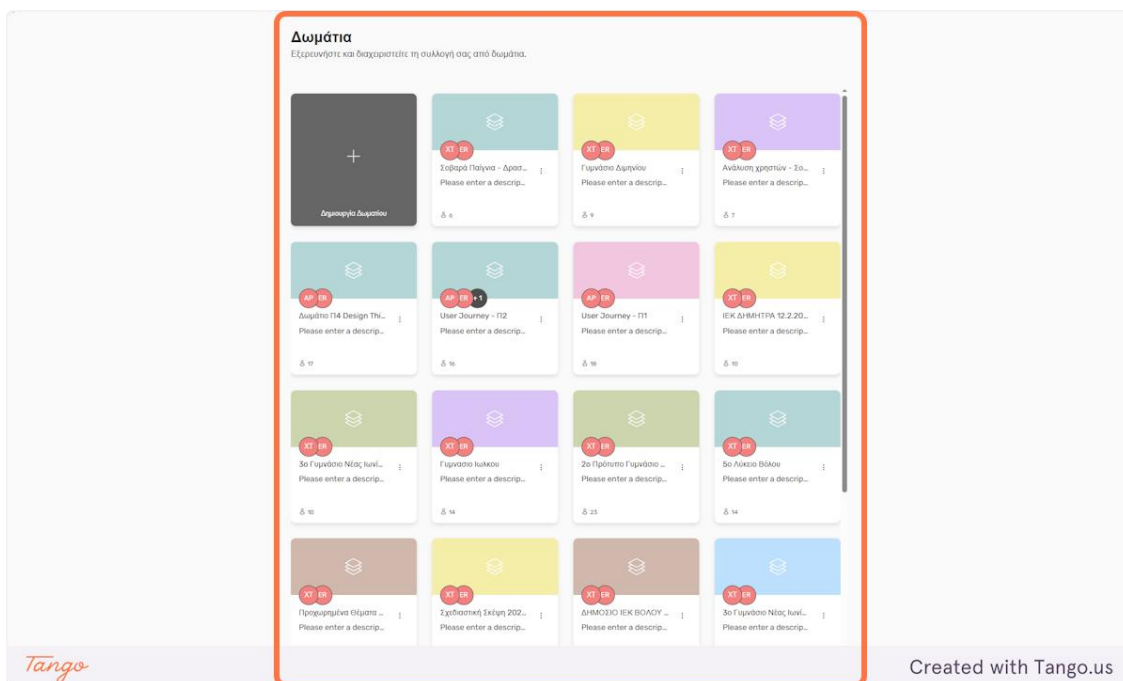


Περιήγηση σελίδας Δωματίων

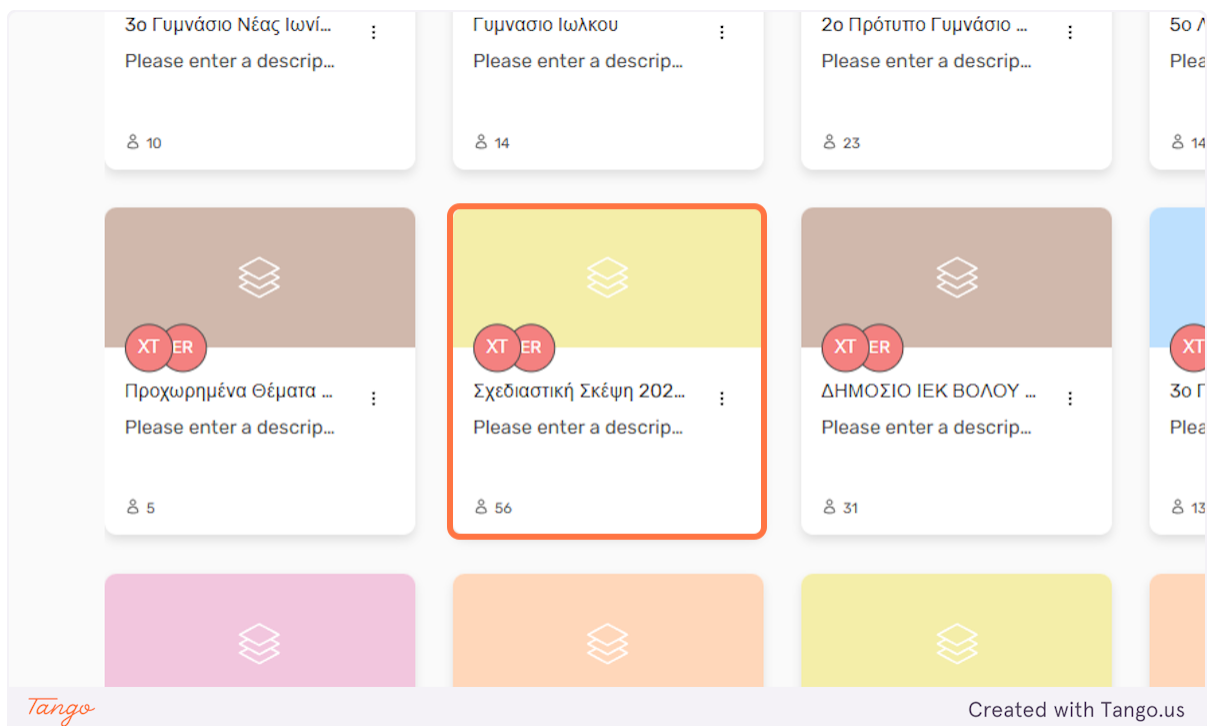
1. Για να επισκεφθείτε την σελίδα των δωματίων πατήστε στην επιλογή Δωμάτια στο κύριο μενού της πλατφόρμας.



2. Στην σελίδα των Δωματίων μπορείτε να δείτε όλα τα δωμάτια τα οποία έχουμε μοιραστεί με τον λογαριασμό σας. Ένα δωμάτιο είναι στην πράξη μία τάξη την οποία έχει δημιουργήσει ένας καθηγητής/δάσκαλος και στην οποία συμμετέχουν μαθητές/φοιτητές.

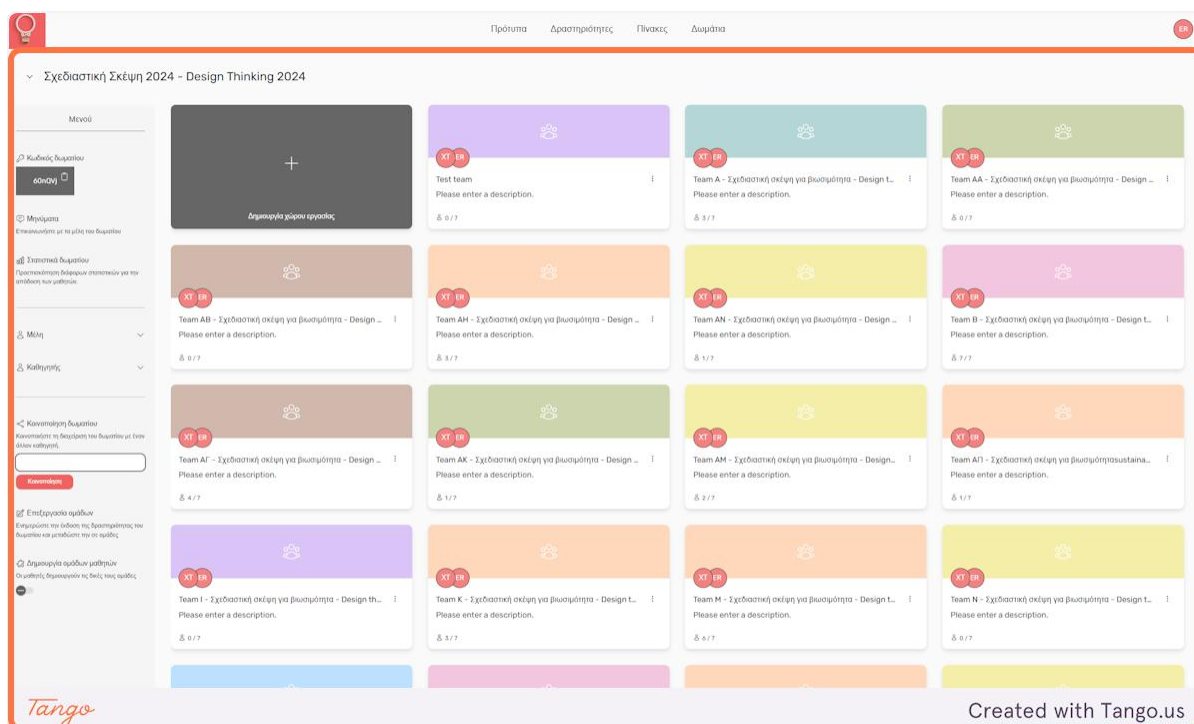


3. Για να δείτε το περιεχόμενο ενός δωματίου μπορείτε να κάνετε κλικ στην κάρτα του δωματίου.

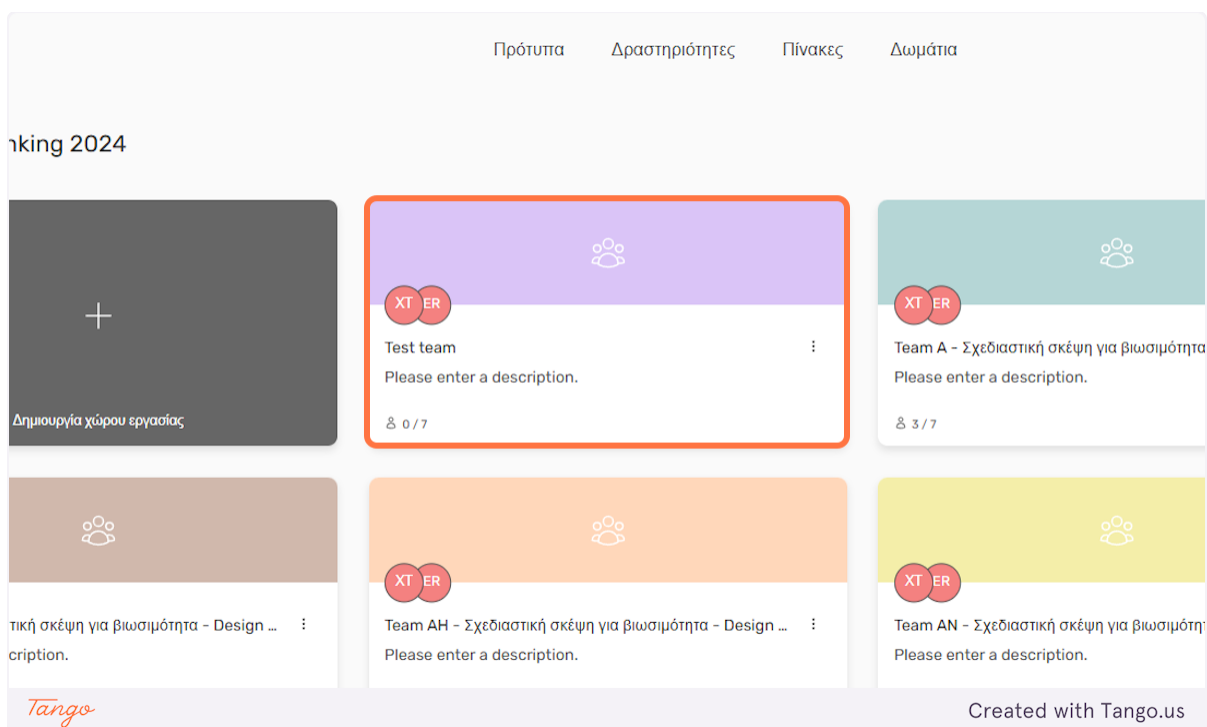


Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

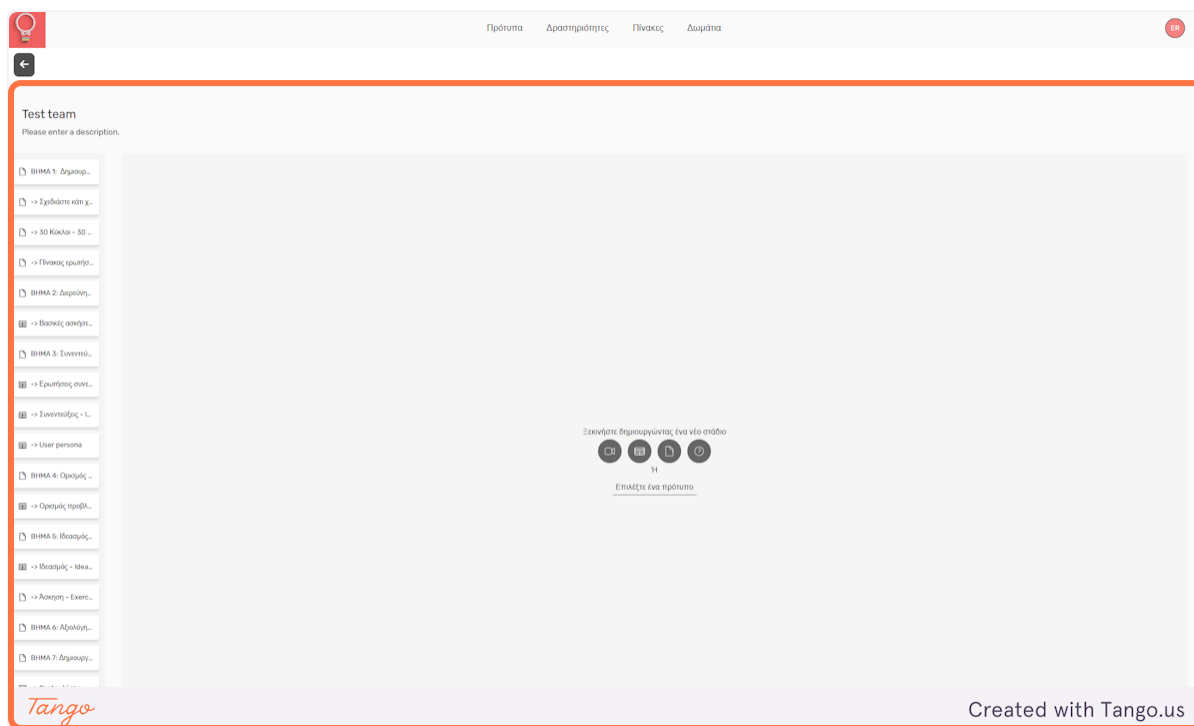
4. Το δωμάτιο απαρτίζεται από κάποιες επιλογές δωματιου στο αριστερό μέρος της οθόνης και τις κάρτες ομάδων στο κεντρικό μέρος της οθόνης.



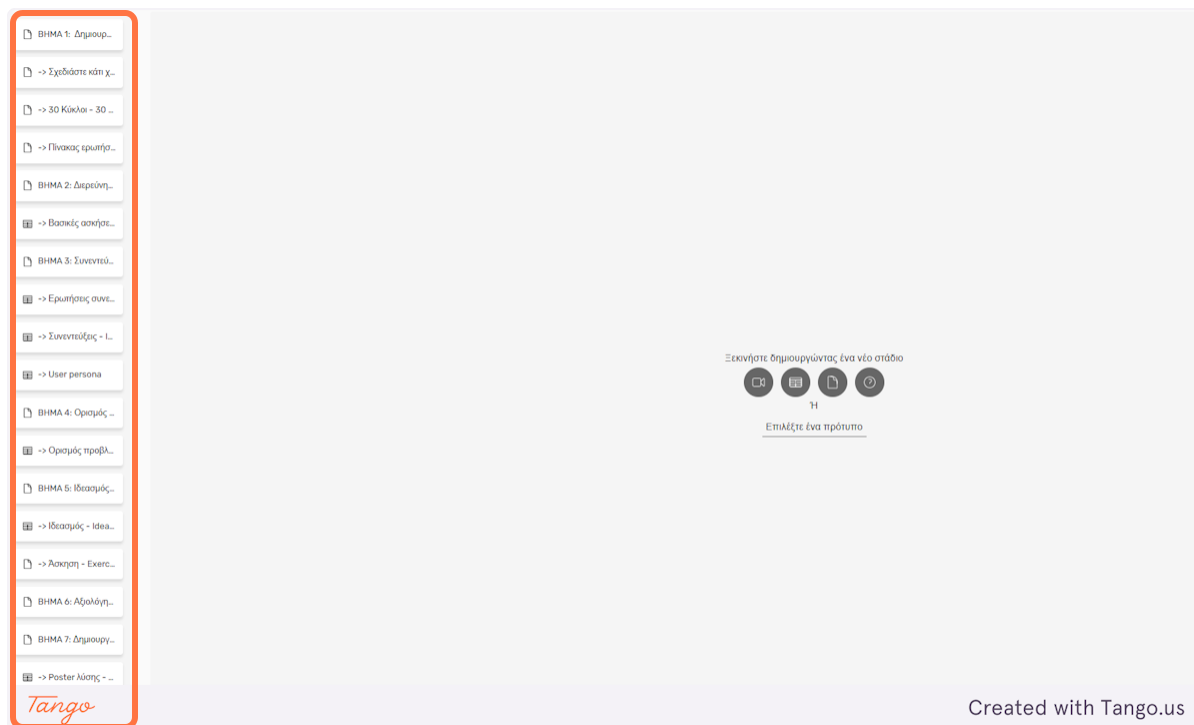
5. Για να επισκεφθείτε μία ομάδα μπορείτε να κάνετε κλικ πάνω στην κάρτα ομάδας.



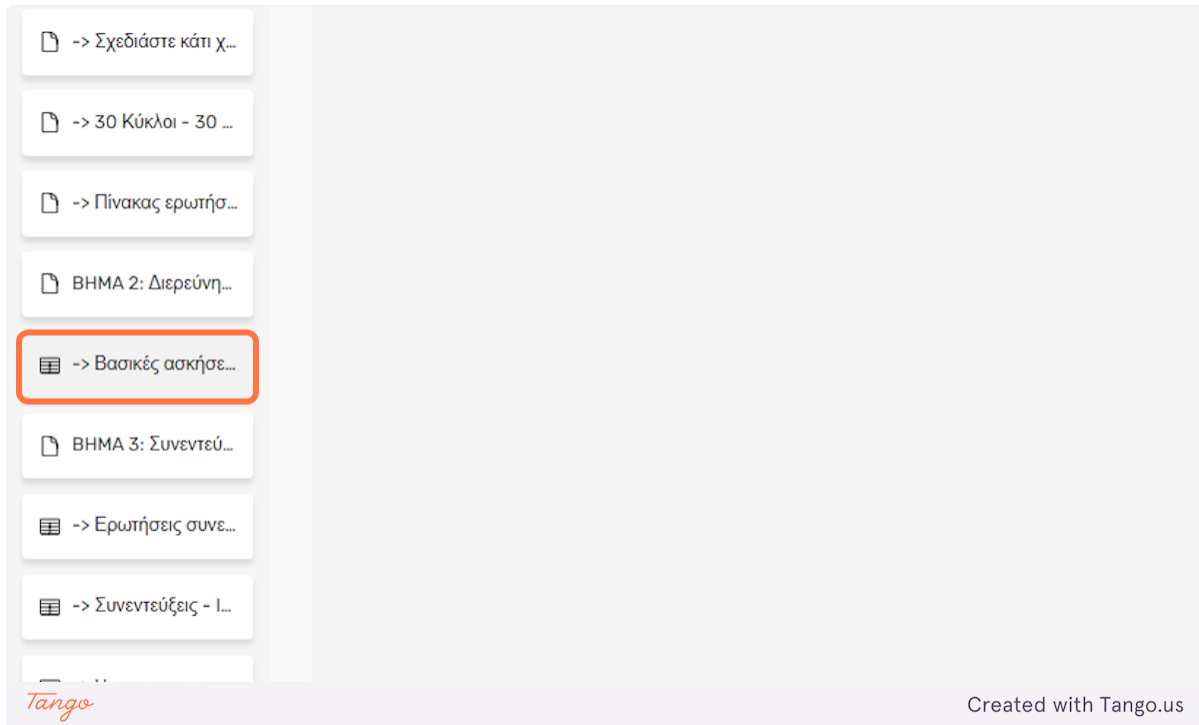
6. Θα μεταφερθείτε στην σελίδα δραστηριότητας του δωματίου.



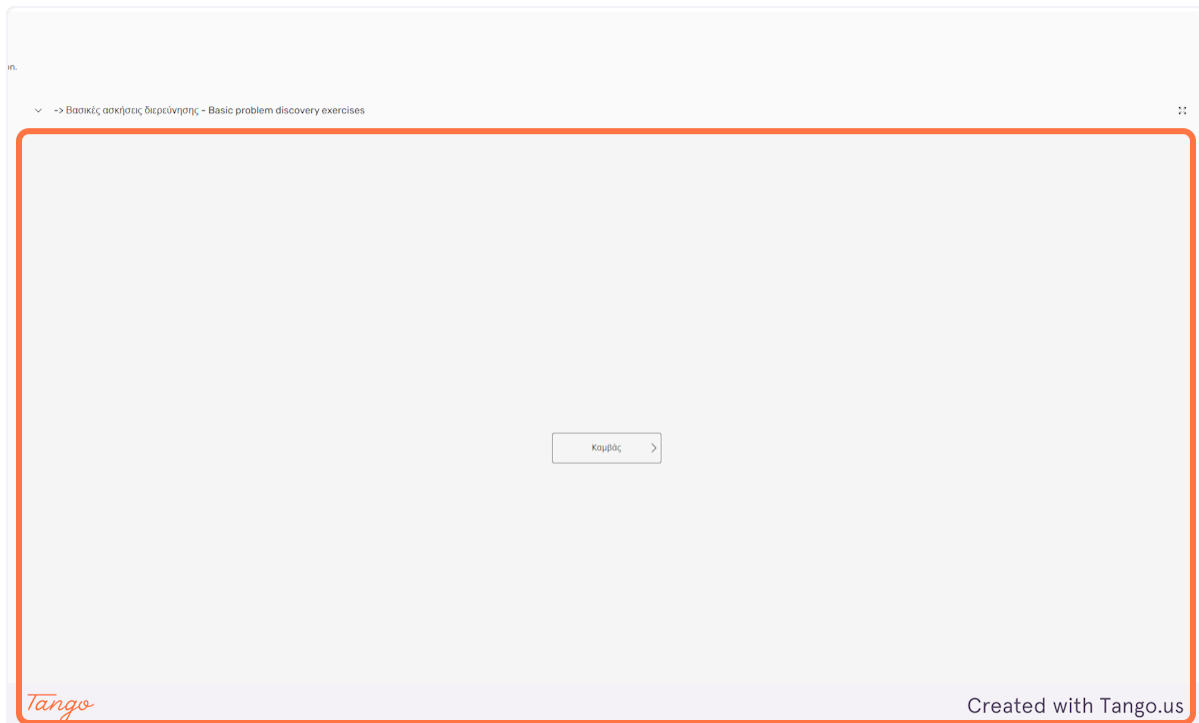
7. Στην αριστερή λίστα βλέπουμε όλα τα στάδια της δραστηριότητας.



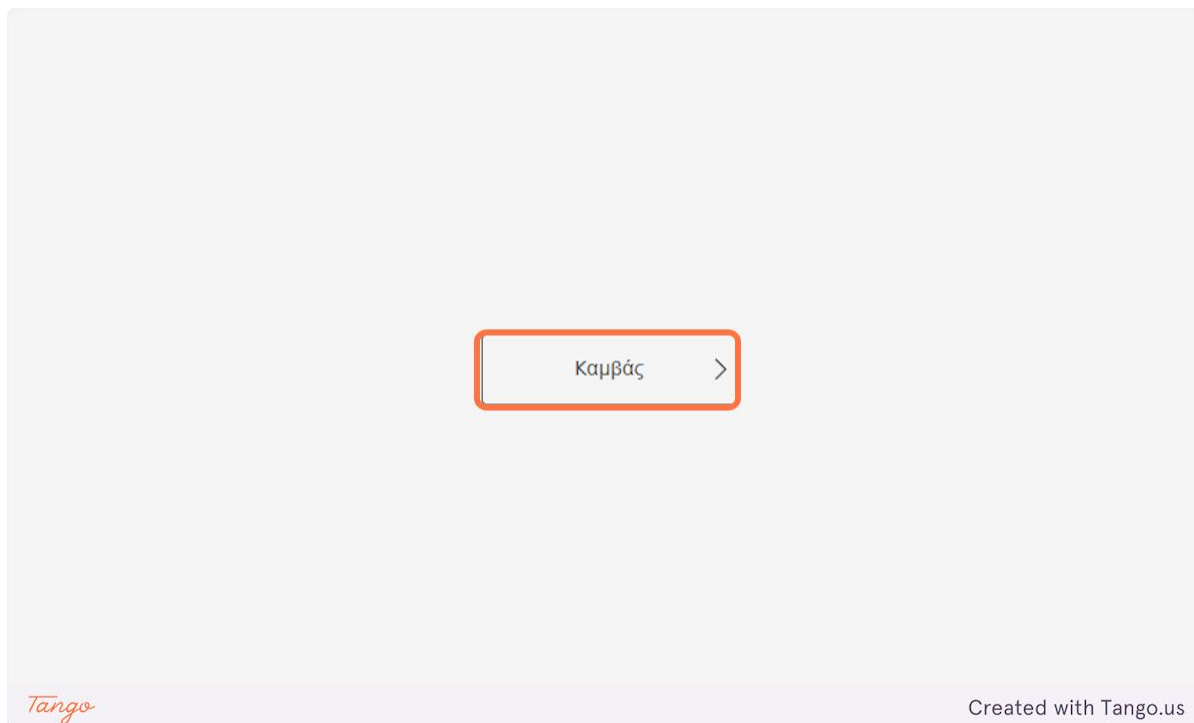
8. Μπορείτε να επιλέξετε ένα στάδιο καμβά.



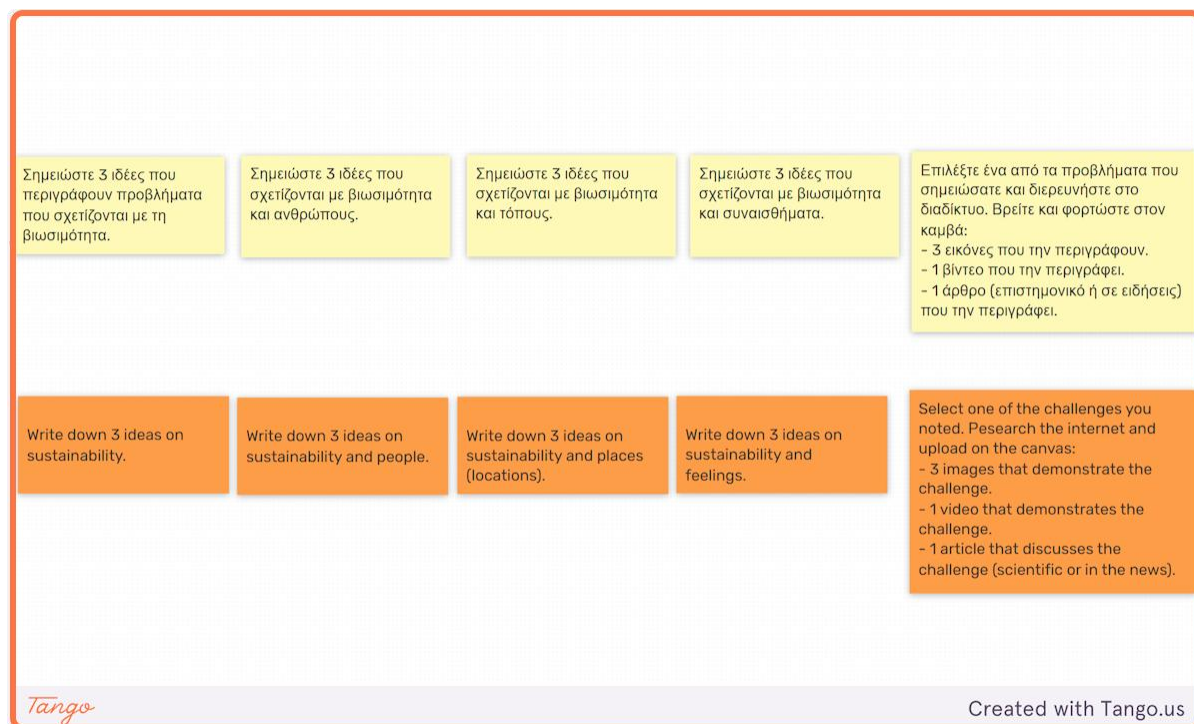
9. Έχοντας επιλέξει ένα στάδιο καμβά.



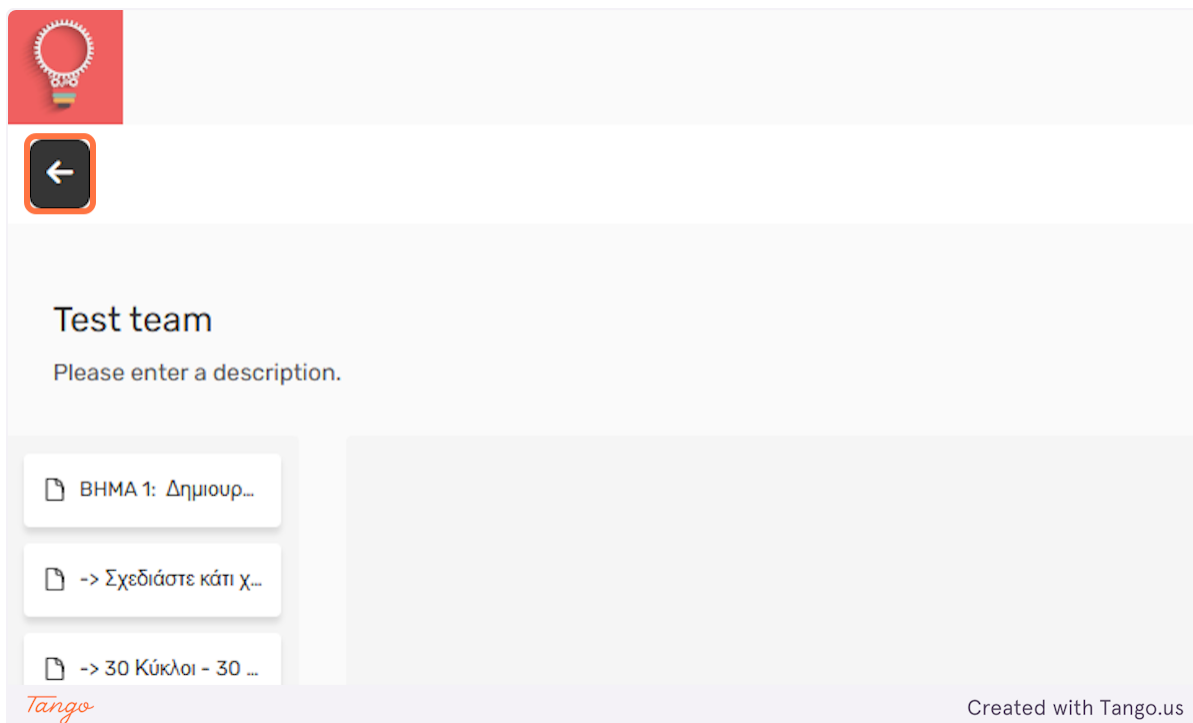
10. Πατήστε το κουμπί Καμβάς στο μέσο της οθόνης για να μεταβείτε στην σελίδα του συγκεκριμένου καμβά.



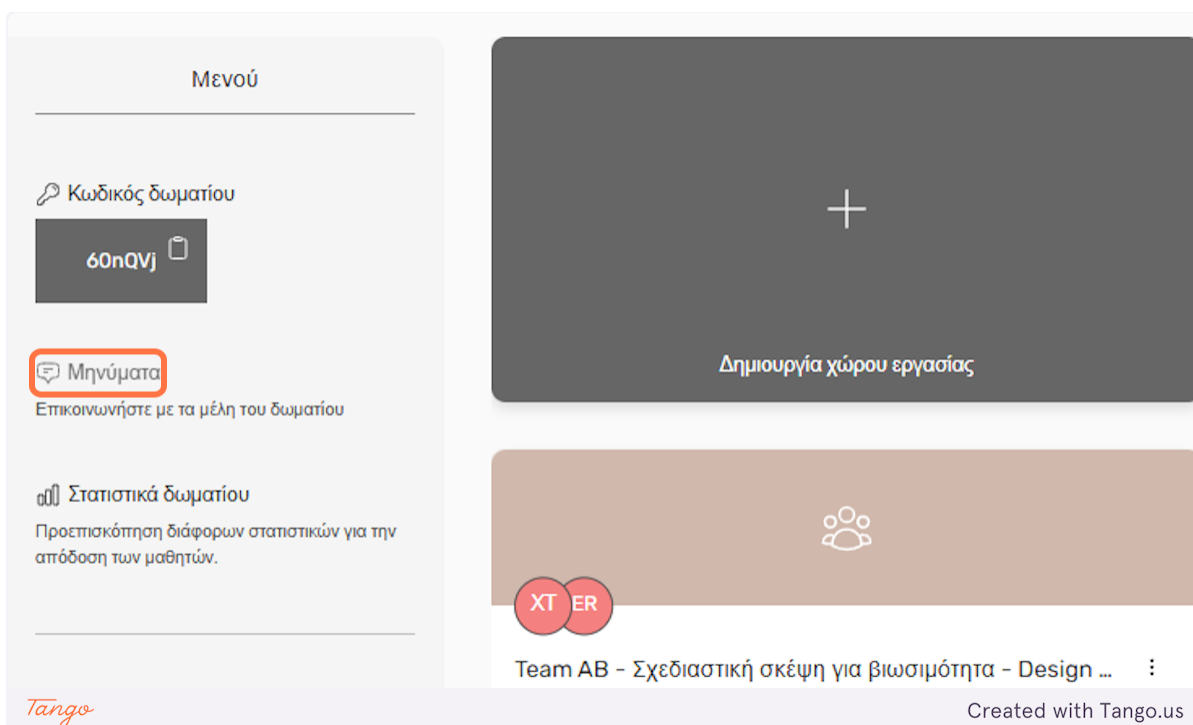
11. Εδώ μπορείτε να δείτε όλα τα σημειώματα που έχει δημιουργήσει η επιλεγμένη ομάδα για το συγκεκριμένο στάδιο καμβά.



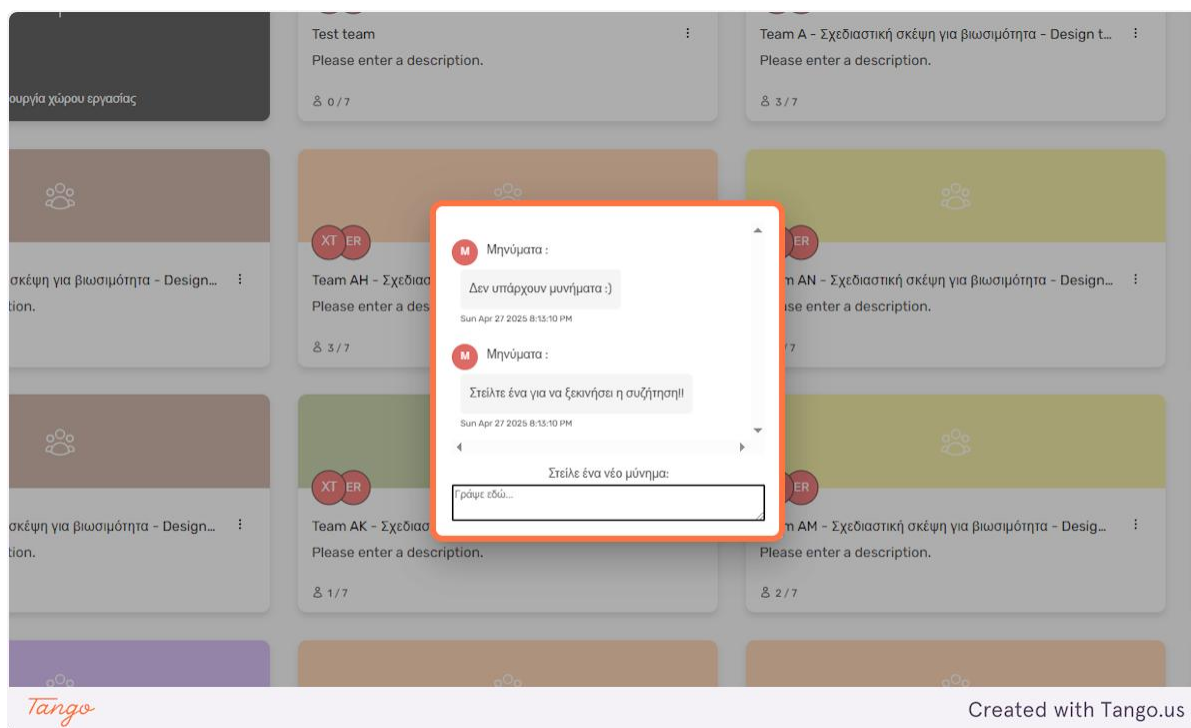
12. Για να μεταβείτε πίσω στη σελίδα του δωματίου πατήστε επισημασμένο κουμπί όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



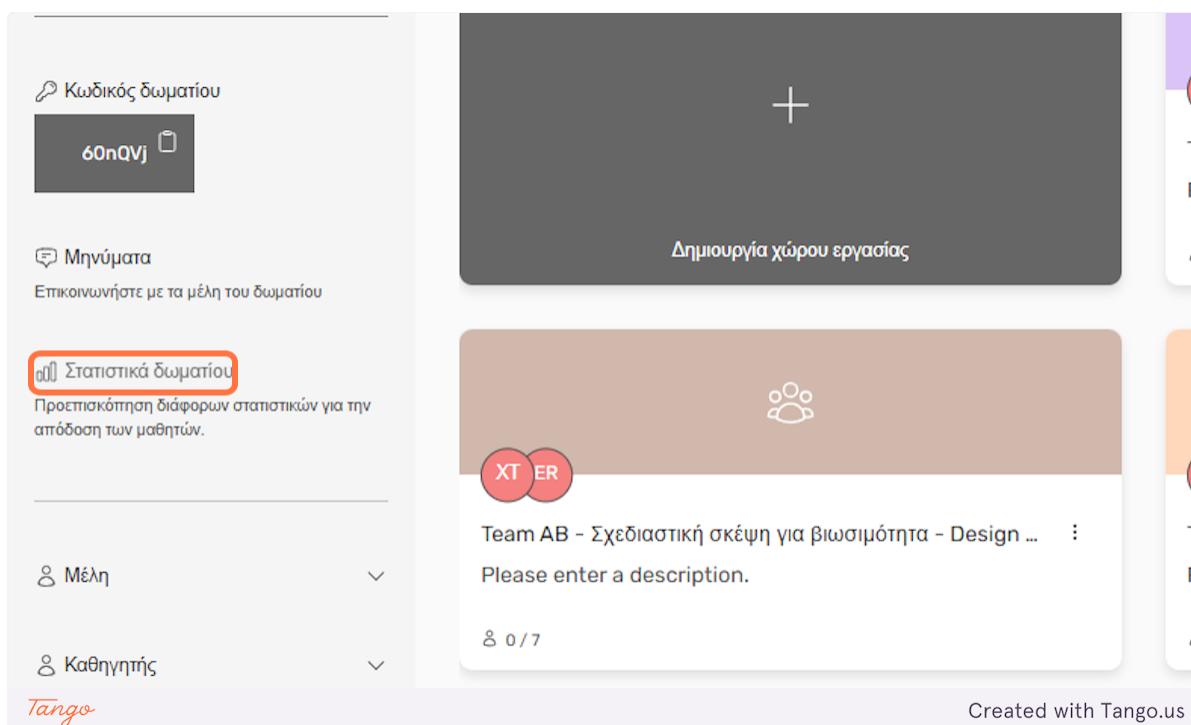
13. Στο αριστερό μέρος της σελίδας δωματιου μπορείτε να δείτε την συνομιλία του δωματίου.



14. Κάνοντας κλικ στην επιλογή Μηνύματα θα εμφανιστεί η συνομιλία του δωματίου.

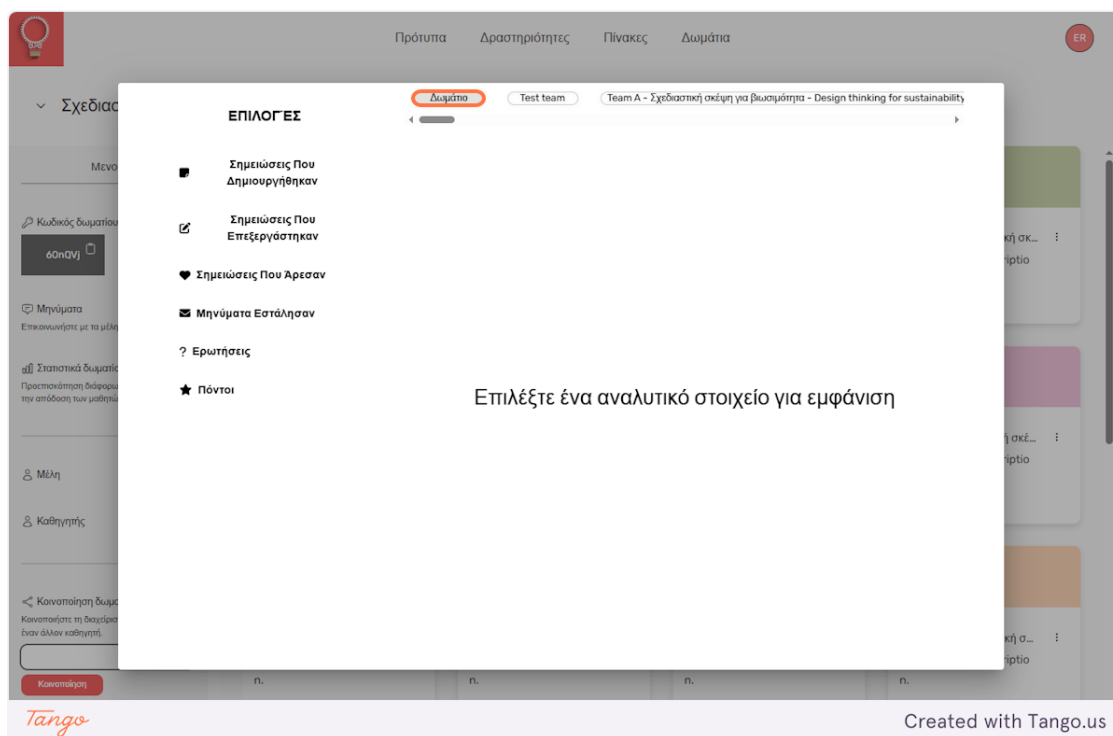


15. Κάνοντας κλικ στην επιλογή Στατιστικά δωματίου μπορείτε να δείτε ορισμένα στατιστικά για το δωμάτιο και τις ομάδες του.

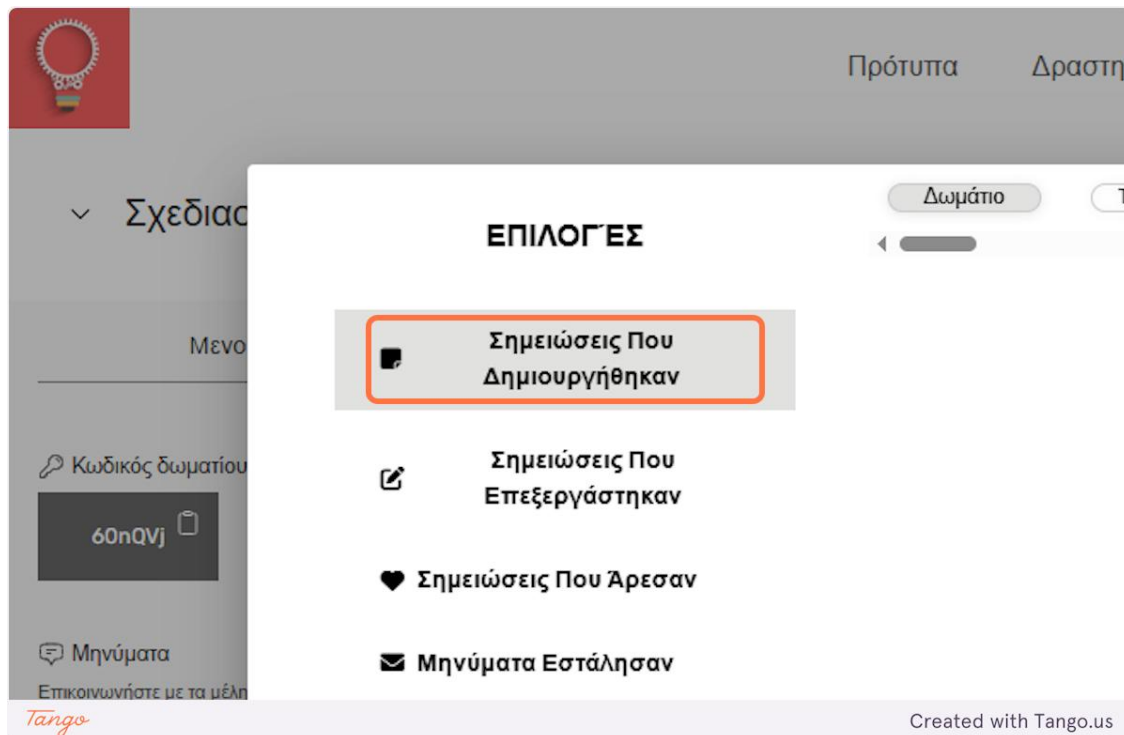


16. Από προεπιλογή εμφανίζονται στατιστικά για όλο το δωμάτιο.

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

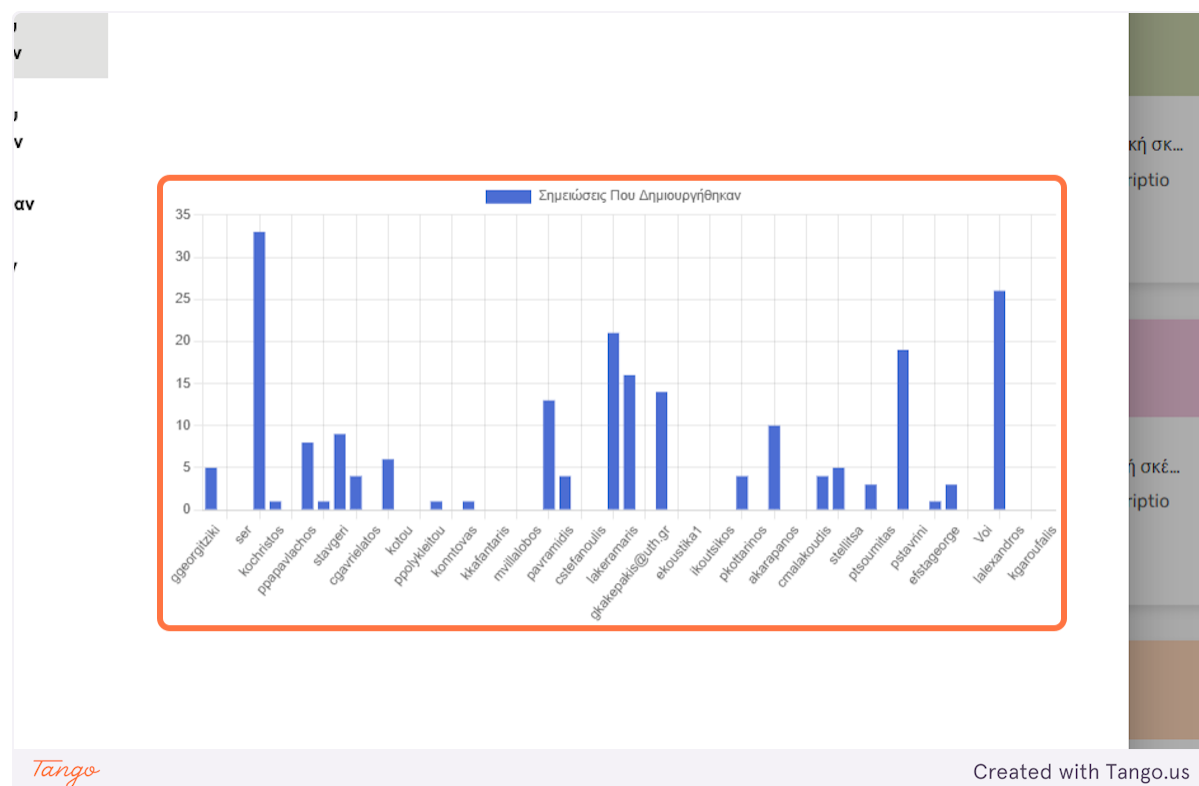


17. Στο αριστερό μέρος του παραθύρου μπορείτε να επιλέξετε ένα συγκεκριμένο στατιστικό προς εμφάνιση.

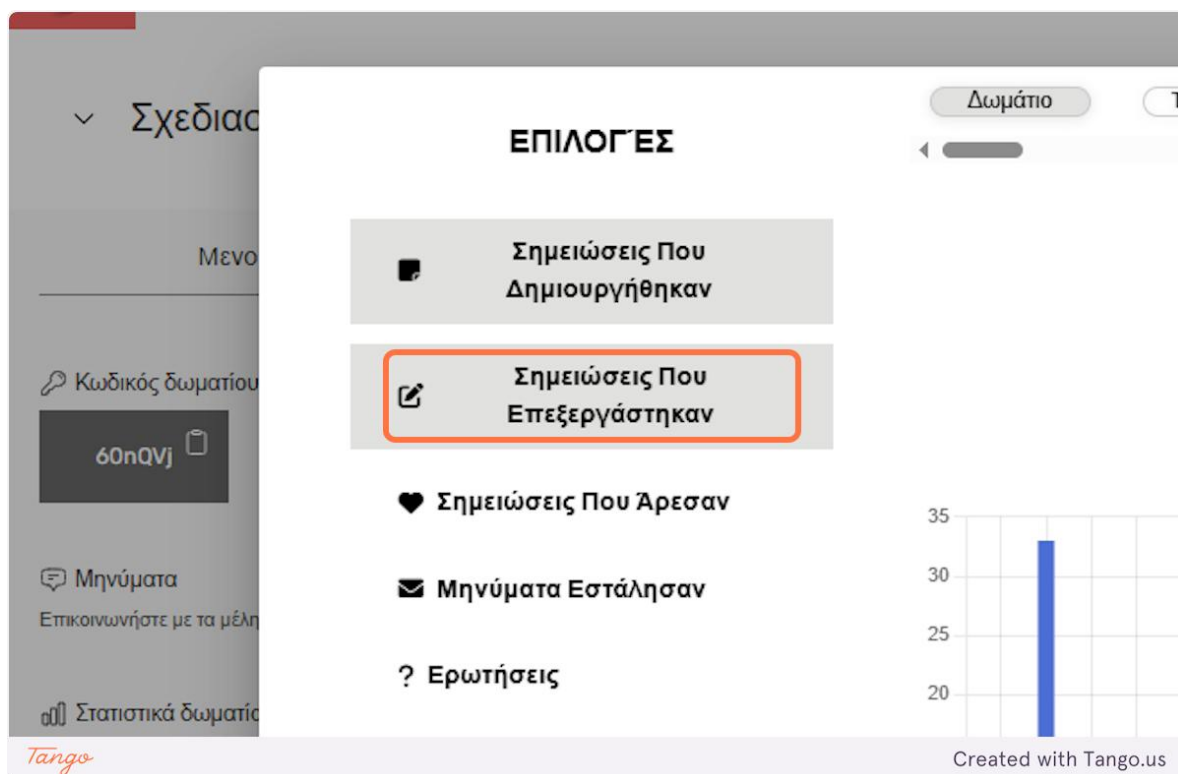


18. Έχοντας επιλέξει Σημειώσεις Που Δημιουργήθηκαν εμφανίζεται ένα γράφημα που δείχνει πόσα σημειώματα δημιούργησε κάθε μέλος του δωματίου.

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea



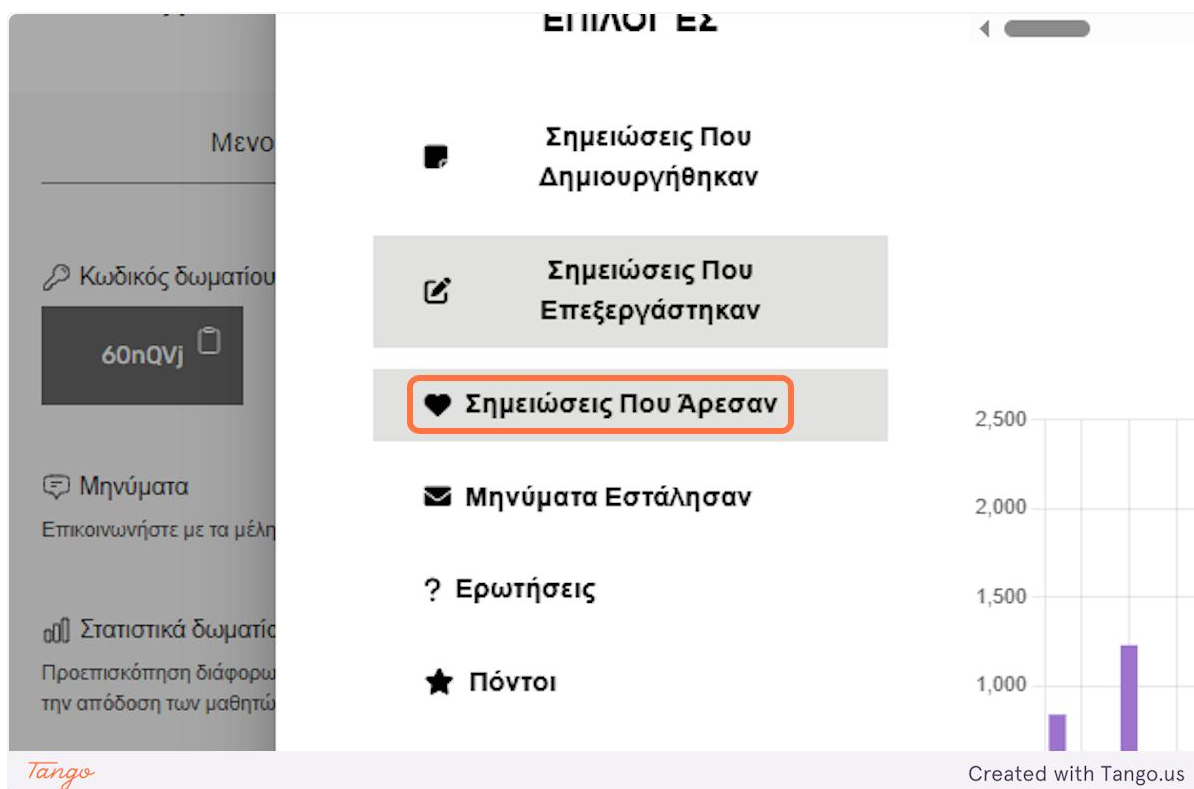
19. Ομοίως και για την επιλογή Σημειώσεις Που Επεξεργάστηκαν.



20. Εμφανίζεται το αντίστοιχο γράφημα.

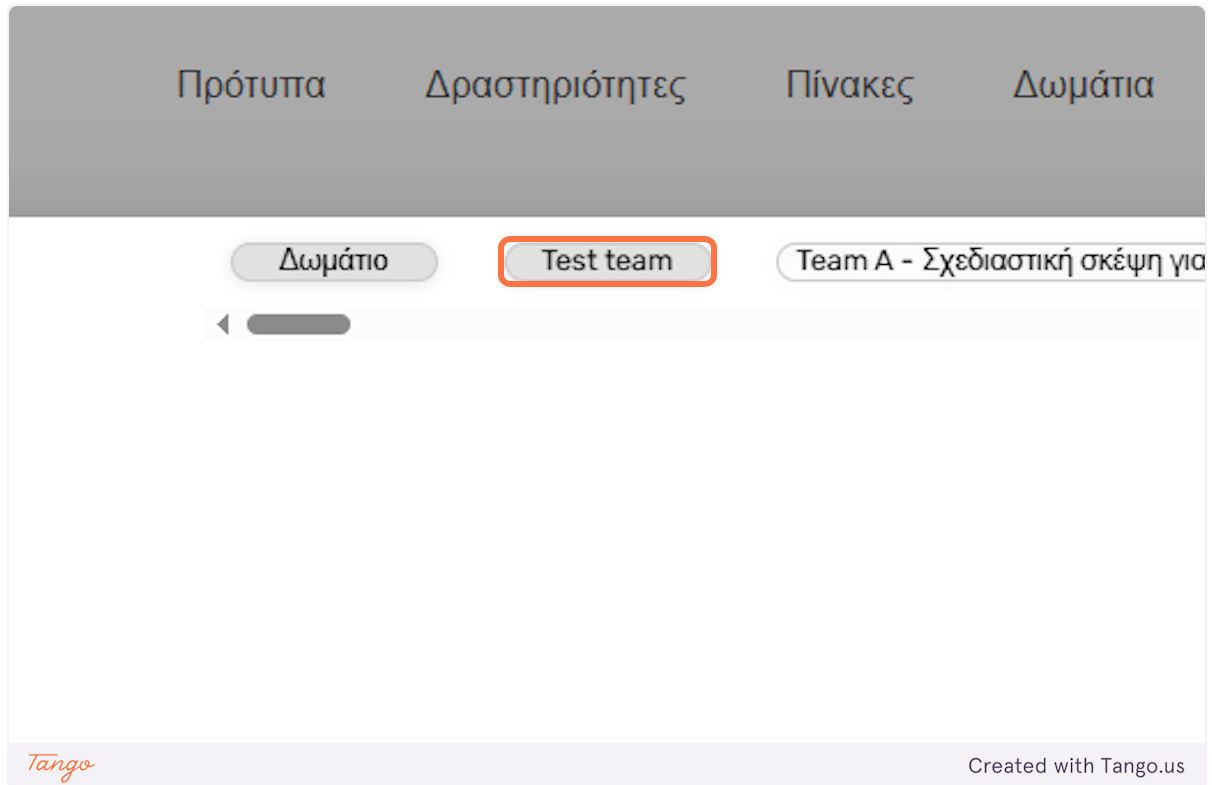


21. Ομοίως και για τις υπόλοιπες επιλογές στατιστικών.

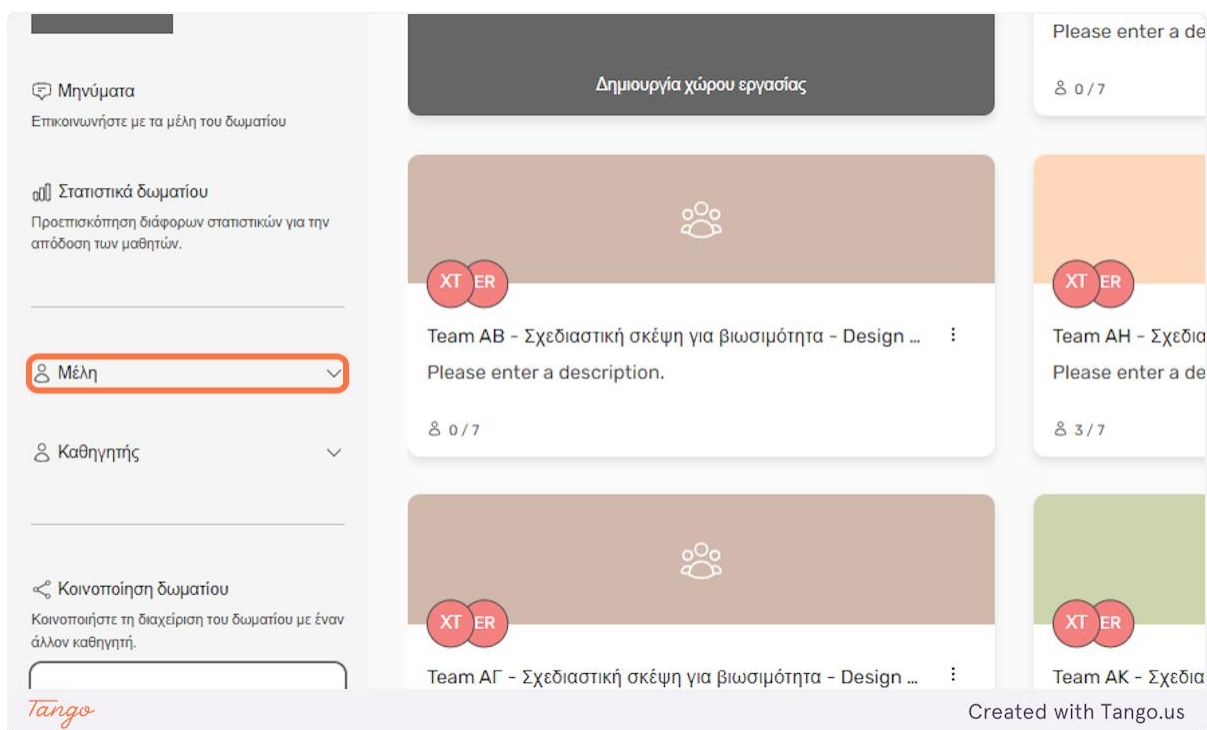


Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

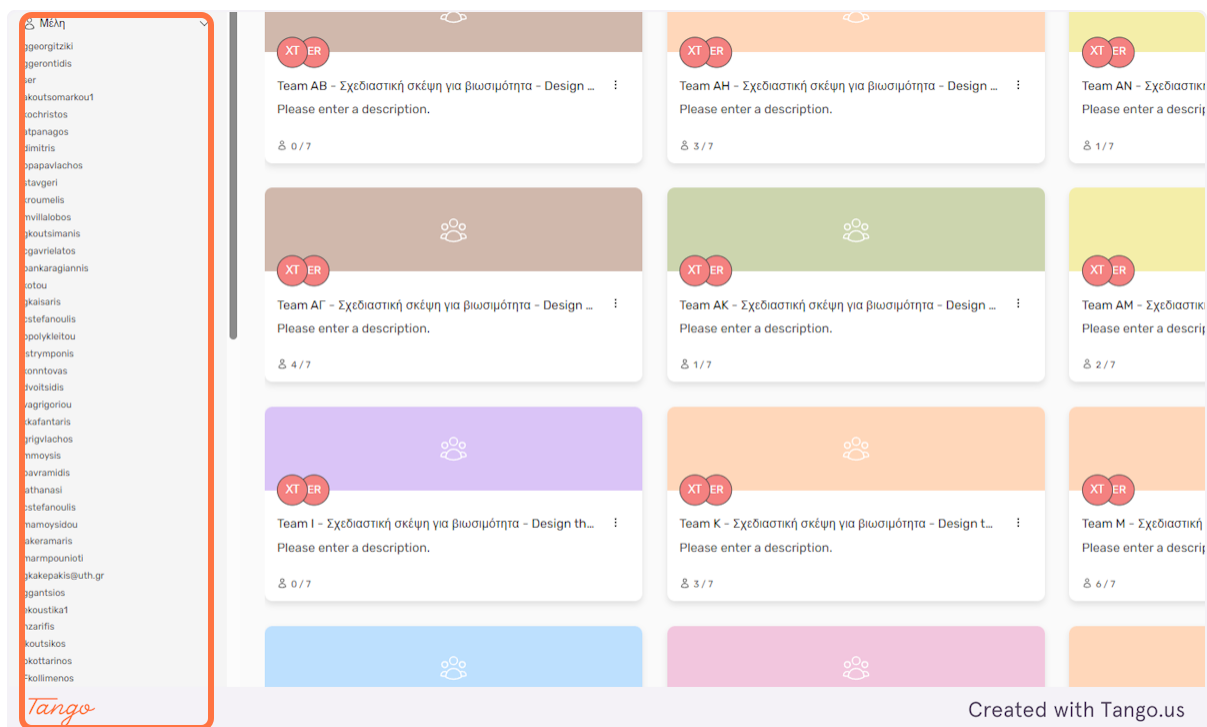
22. Επίσης στο πάνω μέρος του παραθύρου στατιστικών μπορείτε να επιλέξετε την εμφάνιση στατιστικών για κάθε ομάδα ξεχωριστά κάνοντας κλικ στο όνομα της ομάδας που επιθυμείτε.



23. Κάνοντας κλικ στα Μέλη εμφανίζεται μία λίστα με όλα τα μέλη του δωματίου.



24. Λίστα μελών δωματίου.



25. Παρομοίως κάνοντας κλικ επιλογή καθηγητής μπορείτε να δείτε τους καθηγητές στους οποίους ανήκει το δωμάτιο.

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

stellitsa
vanagnostop
ptsoumitas
dgavouras
pstavrini
stelliosa
efstageorge
avliora
Voi
kgkiouzelis
lalexandros

Καθηγητής

Κοινοποίηση δωματίου
Κοινοποιήστε τη διαχείριση του δωματίου με έναν άλλον καθηγητή.

Κοινοποίηση

Please enter a description.
0 / 7

Team ΑΓ - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design ...
Please enter a description.
4 / 7

Please enter a
3 / 7

Team AK - Σχεδ
Please enter a
1 / 7

Team Ι - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design th...
Please enter a description.
0 / 7

Team Κ - Σχεδ
Please enter a
3 / 7

Team Ο - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design t...
Please enter a description.
3 / 7

Team Π - Σχεδ
Please enter a
4 / 7

Tango

Created with Tango.us

26. Λίστα καθηγητών δωματίου.

vanagnostop
ptsoumitas
dgavouras
pstavrini
stelliosa
efstageorge
avliora
Voi
kgkiouzelis
lalexandros

Καθηγητής
htsalapa
eDeaReviewer

Κοινοποίηση δωματίου
Κοινοποιήστε τη διαχείριση του δωματίου με έναν άλλον καθηγητή.

Κοινοποίηση

Please enter a description.
0 / 7

Team Ι - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design th...
Please enter a description.
0 / 7

Please enter a
3 / 7

Team Κ - Σχεδ
Please enter a
3 / 7

Team Ο - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design t...
Please enter a description.
3 / 7

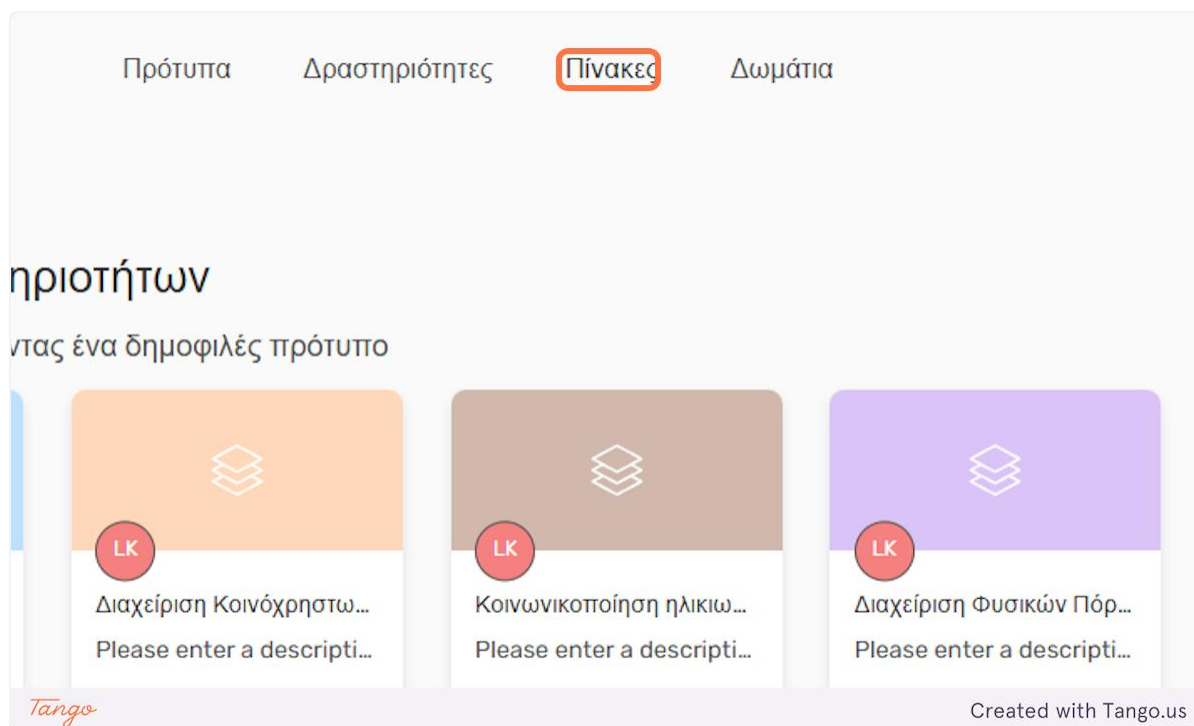
Team Π - Σχεδ
Please enter a
4 / 7

Tango

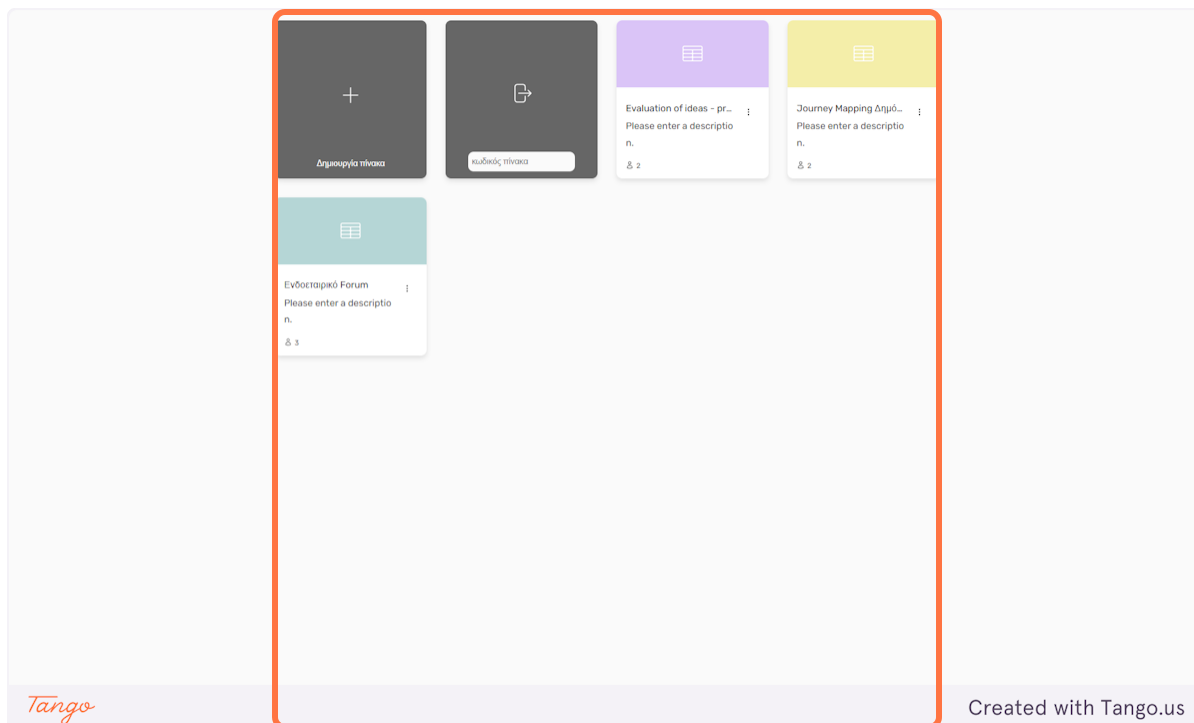
Created with Tango.us

Περιήγηση σελίδας Πινάκων

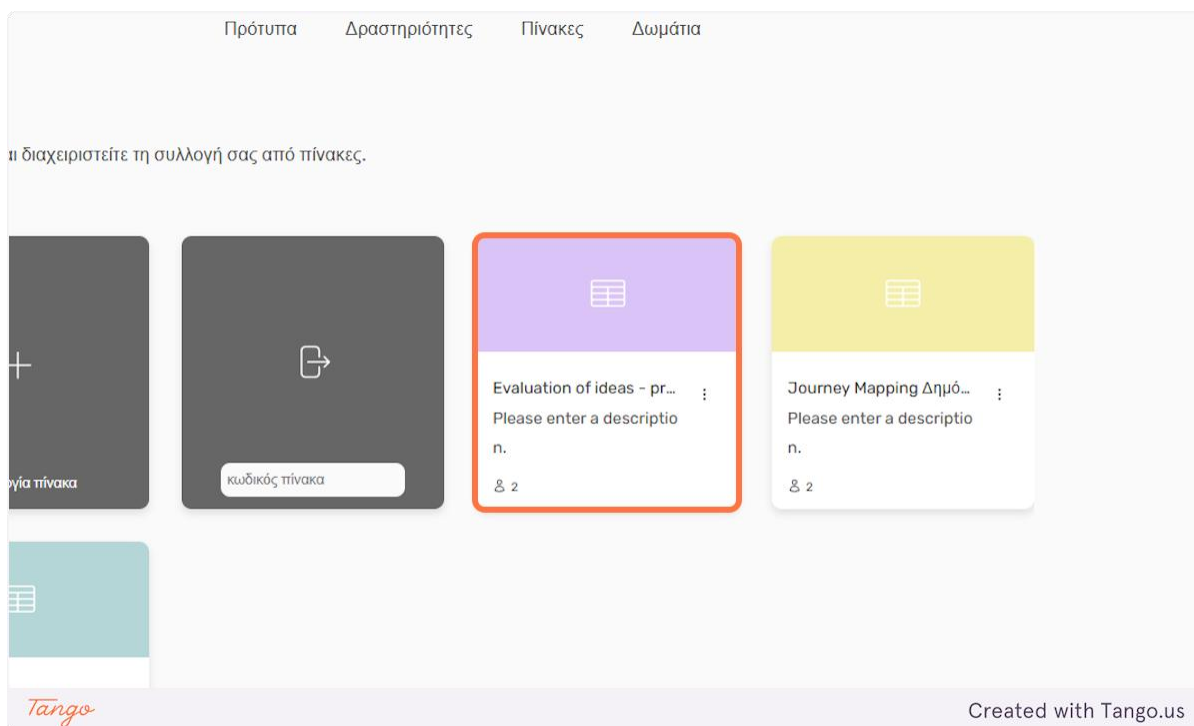
1. Για να μεταβείτε στην σελίδα των πινάκων επιλέξτε την επιλογή Πίνακες από το κύριο μενού της πλατφόρμας.



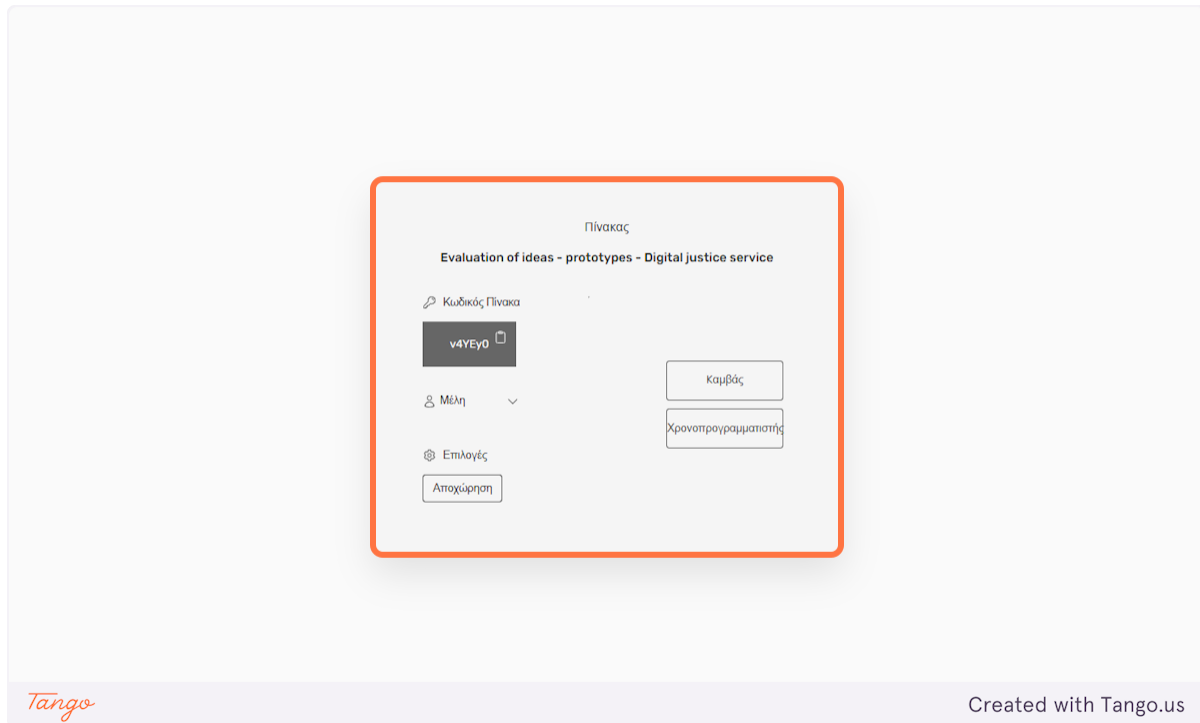
2. Σε αυτή την σελίδα μπορείτε να δείτε τους πίνακες που έχουμε μοιραστεί με τον λογαριασμό σας.



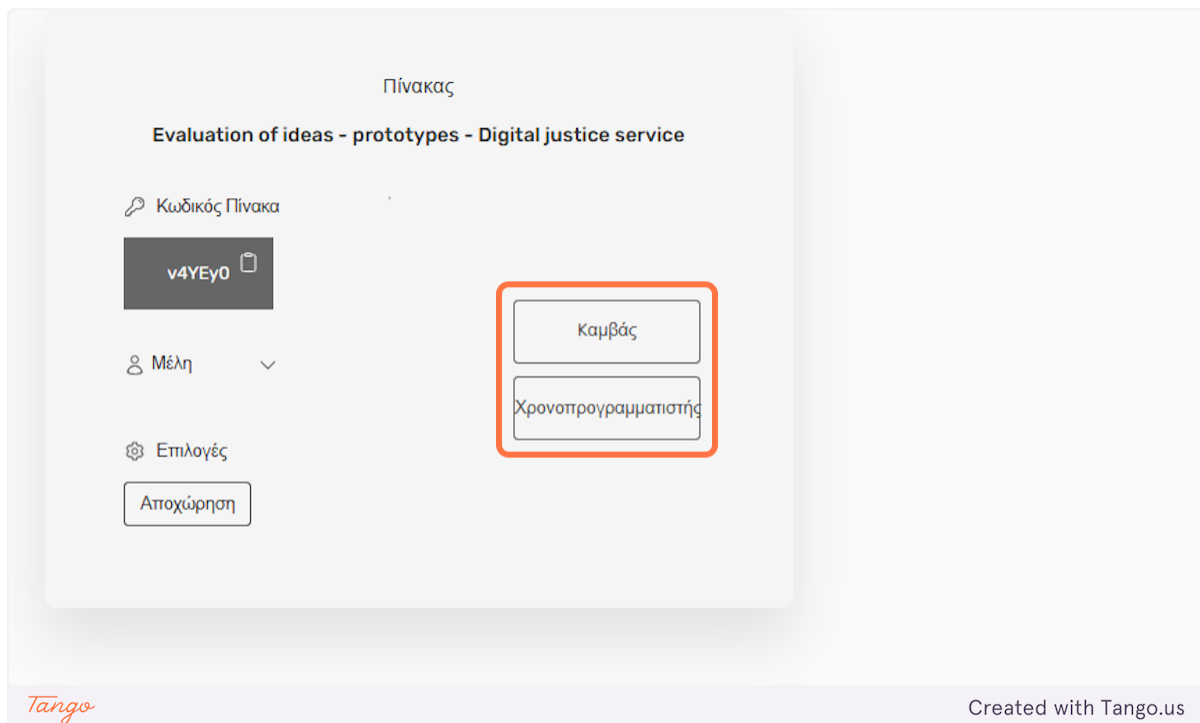
3. Για να δείτε το περιεχόμενο ενός πίνακα μπορείτε να κάνετε κλικ στην κάρτα του πίνακα που επιθυμείτε.



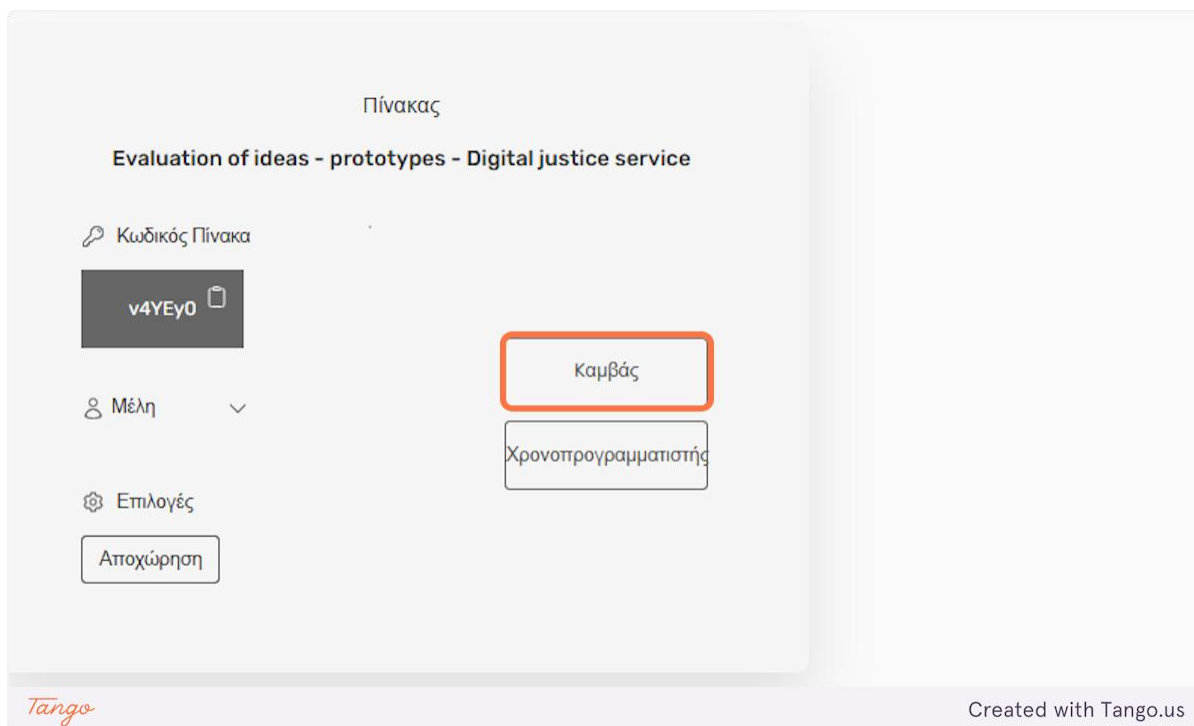
4. Θα μεταβείτε στην οθόνη ενός πίνακα.



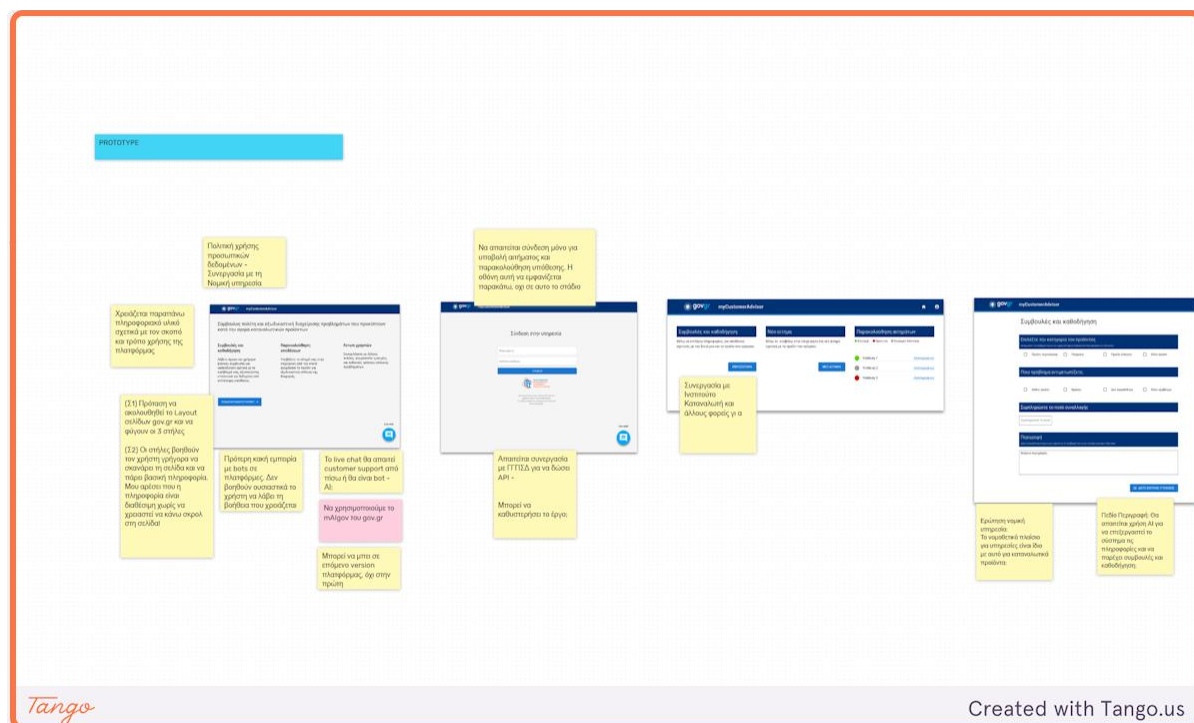
5. Ένας πίνακας απαρτίζεται από έναν Καμβά και έναν Χρονοπρογραμματιστή.



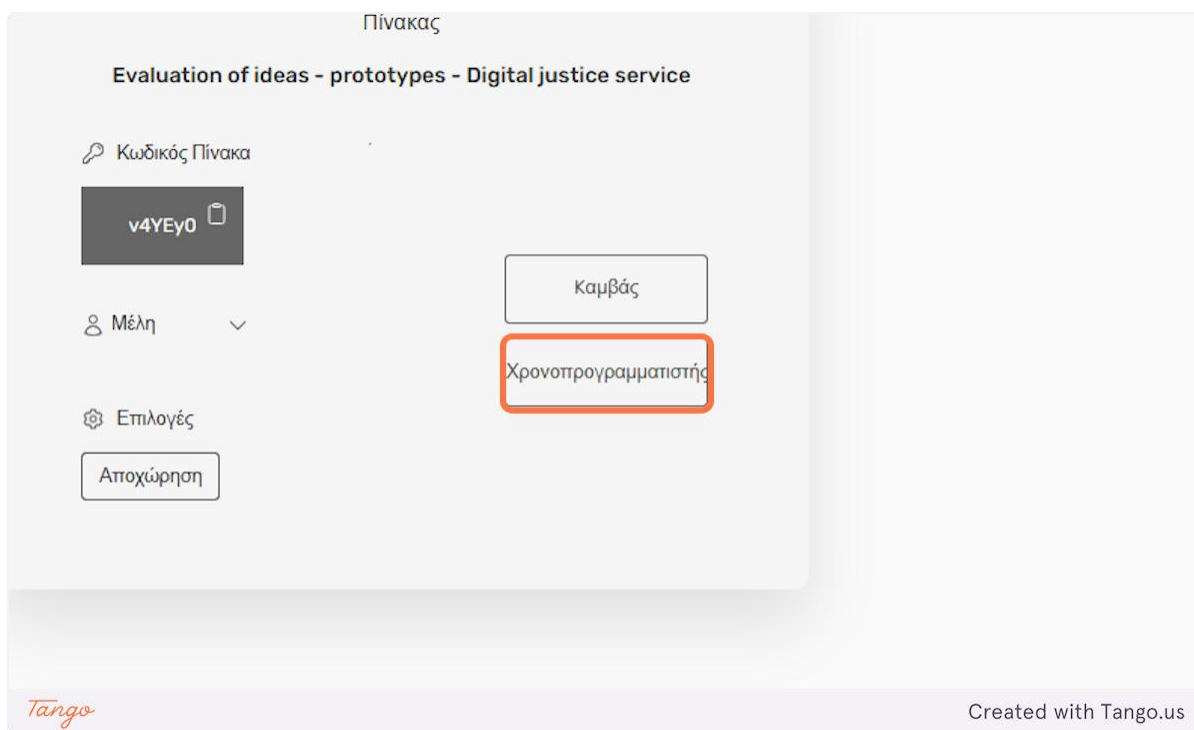
6. Για να μεταβείτε στην σελίδα του καμβά πατήστε το κουμπί Καμβάς.



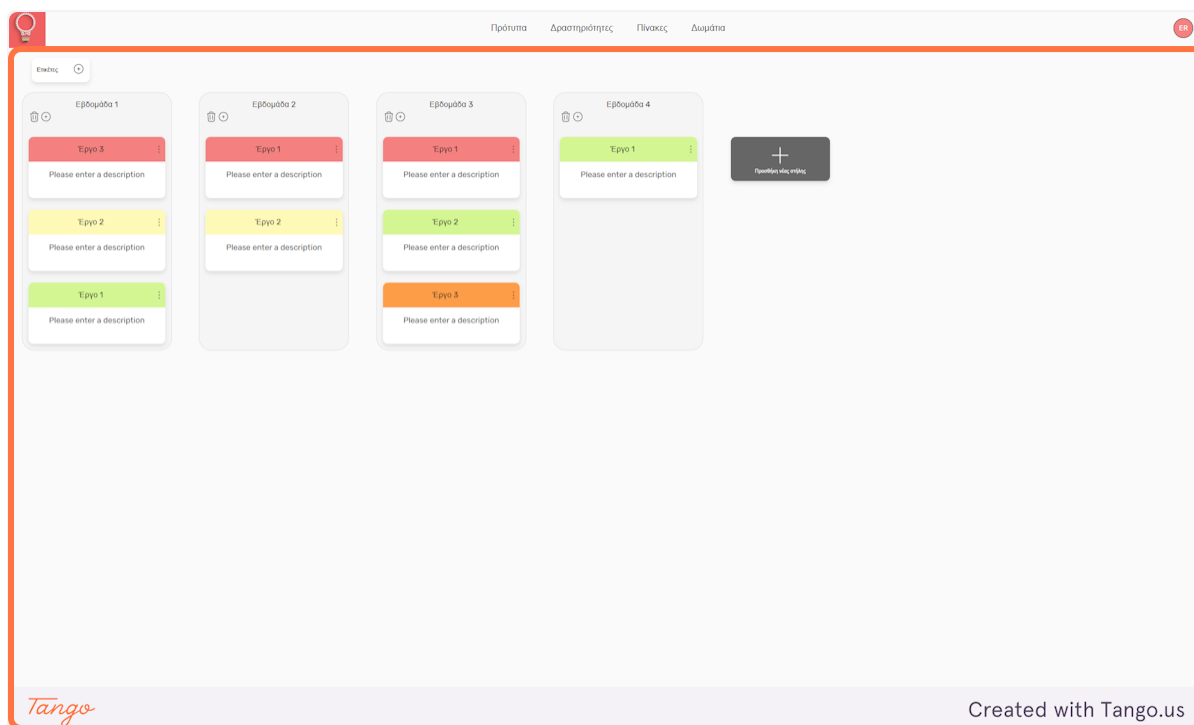
7. Μπορείτε να περιηγηθείτε στον καμβά με τον ίδιο τρόπο όπως περιγράφηκε προηγουμένως σε αυτόν τον οδηγό.



8. Για να μεταβείτε στην σελίδα του καμβά πατήστε το κουμπί Χρονοπρογραμματιστής.



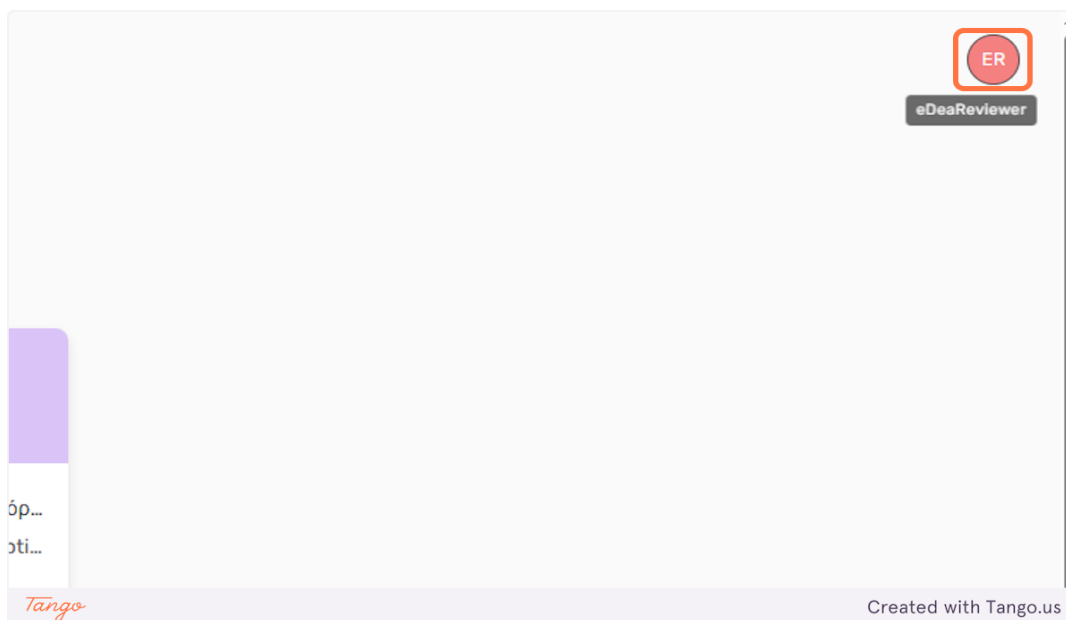
9. Σελίδα Χρονοπρογραμματιστή.



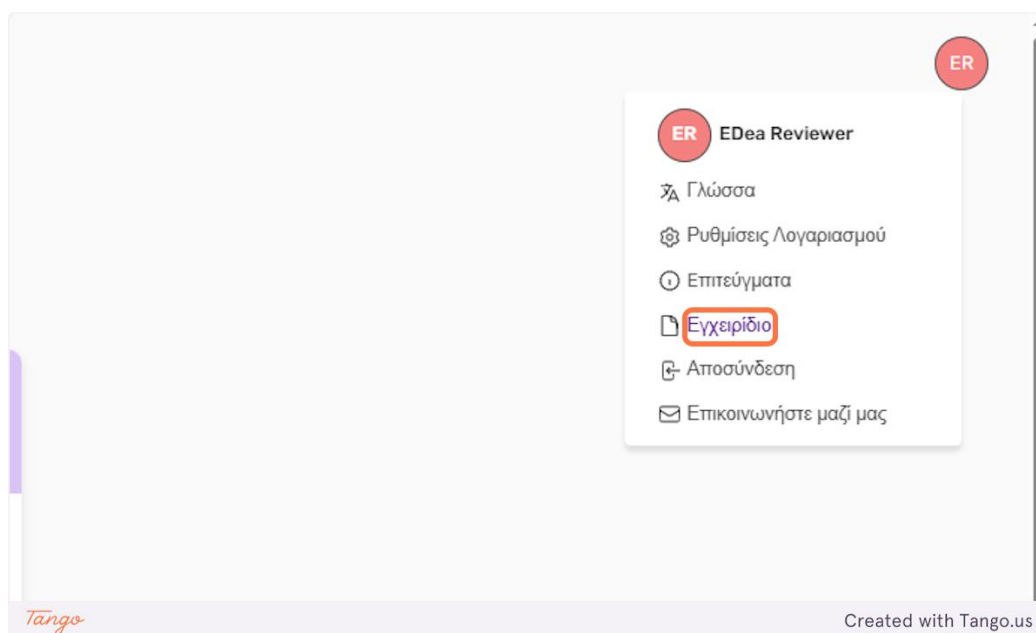
Εγχειρίδιο

Μέσα από την πλατφόρμα έχετε πρόσβαση στο ολοκληρωμένο εγχειρίδιο της πλατφόρμας, που καλύπτονται όλες οι υπόλοιπες λειτουργίες της πλατφόρμας, όπως η δημιουργία περιεχομένου, οι οποίες δεν καλύπτονται στον παρών οδηγό.

1. Στην αρχική σελίδα πατήστε στο εικονίδιο του άβαταρ σας.



2. Και επιλέξτε την επιλογή εγχειρίδιο. Το εγχειρίδιο θα ανοίξει σε μία νέα καρτέλα.



Δημόσιο περιεχόμενο

Παρακάτω ακολουθεί σε μορφή λίστας όλο το δημόσιο περιεχόμενο της πλατφόρμας eDea.

Λίστα δημόσιων δραστηριοτήτων και ασκήσεων σχεδιαστικής σκέψης :

- 30 σχήματα
- Σχεδίαση αντικειμένου που είναι χρήσιμο σε κάποιον
- Ορισμός ονόματος ομάδας και σχεδίαση λογοτύπου
- Περιγραφή προφίλ ομάδας και ορισμός κανόνων συνεργασίας
- Πίνακας ενδιαφερόντων
- Μεταφορά νερού
- Καθαρισμός νερού
- Προθέρμανση - Βήμα 1: Ιστορία του ονόματός μου
- Προθέρμανση - Βήμα 2: Δεξιότητες επιβίωσης σε μετα-αποκαλυπτική εποχή
- Προθέρμανση - Βήμα 3: Επαγγελματικές δεξιότητες
- Περιγραφή του προβλήματος μέσω εικόνων, βίντεο, επιστημονικών άρθρων και άλλων πηγών
- Αναγνώριση συσχετίσεων
- Οπτικές γωνίες
- Μεταφορές και παρομοιώσεις
- Εμβύθιση για διορατικότητα
- Παρατήρηση των χρηστών
- Άσκηση παρατηρητικότητας
- Τι χρειάζεται αυτό το άτομο;
- Τι; Πώς; Γιατί;
- Χάρτης εμπλεκομένων
- Πώς μπορούμε να...
- Πίνακας 2x2
- Κλιμακωτό Γιατί - Πώς;
- Χρώμα, προώθηση και στοχασμός
- Χάρτης διαδρομής
- Συνεντεύξεις με στόχο την ενσυναίσθηση
- Πέντε Γιατί;
- Φωτογραφικό ημερολόγιο
- Ταξινόμηση καρτών
- Συνεντεύξεις ακραίων χρηστών

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

- Μύγα στον τοίχο
- Διαμοιρασμός ιστοριών
- Οπτικές γωνίες (point of view - POV)
- Persona χρήστη
- Πίνακας συλλογής σχολίων
- Βασικές ασκήσεις ιδεασμού
- Διαγράμματα συνάφειας
- 6-3-5
- Δυνάμεις του 10
- Πώς θα μπορούσαμε να ...
- Καταιγισμός ιδεών
- Συντονισμός ενός καταιγισμού ιδεών
- Καταιγισμός ιδεών “Ναι, και!”
- Μου αρέσει, θα ήθελα, τι θα γινόταν αν ...
- Ανάλογη έμπνευση (Analogous inspiration)
- Επιλογή από καταιγισμό ιδεών
- Αξιολόγηση ιδεών μέσω κατηγοριοποίησης
- Κατευθυντήριες γραμμές σχεδίασης
- Επισκόπηση του portfolio της σχεδιαστικής ομάδας
- Πόστερ λύσης
- Το ταξίδι του χρήστη
- Σενάρια χρήσης
- 30 shapes
- Description of the problem through images, videos, scientific articles, and other sources
- Designing an object that is useful to someone
- Expert eyes
- Identifying correlations
- Group profile description and collaboration rules definition
- Metaphors and similies
- Immersion for insights
- Observation exercise
- Shadowing
- Stakeholder map
- Table of interests
- Team name definition and logo design
- Two truths and a lie

- Telling our stories
- Warm-up, step 1: Story of my name
- Warm-up, step 2: Survival skills in a post-apocalyptic age
- Warm-up, step 3: Professional skills
- Water purification
- Water transfer
- What does this person need?
- What? How? Why?
- This is an activity test

- Observation exercise modified

- Game Design and Development - HY516
- Journey Mapping
- Stakeholders
- For test purposes
- Immersion for insights
- Immersion for insights (test)
- Immersion for insights (test)
- Immersion for insights (test)
- Persona χρήστη
- Προθέρμανση, βήμα 1: Ιστορία του ονόματος μου
- Προθέρμανση, βήμα 2: Δεξιότητες επιβίωσης σε μετα-αποκαλυπτική εποχή
- Πίνακας ενδιαφερόντων
- Πώς μπορούμε να ...
- Πέντε “Γιατί;”
- Προθέρμανση, βήμα 3: Επαγγελματικές δεξιότητες
- Εμβύθιση για διορατικότητα
- Μεταφορές και παρομοιώσεις
- Ορισμός ονόματος ομάδας και σχεδίαση λογοτύπου
- Πίνακας 2x2
- Περιγραφή του προβλήματος μέσω εικόνων, βίντεο, επιστημονικών άρθρων, και άλλων πηγών
- Καθαρισμός νερού
- Οπτικές γωνίες (expert eyes)
- Κλιμακωτό Γιατί-Πώς;
- Περιγραφή του προβλήματος μέσω εικόνων, βίντεο, επιστημονικών άρθρων, και άλλων πηγών
- Μεταφορά νερού

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

- Παρατήρηση των χρηστών (shadowing)
- Συνεντεύξεις με στόχο την ενσυναίσθηση
- Τί χρειάζεται αυτό το άτομο;
- Τι; Πώς; Γιατί;
- Χάρτης διαδρομής
- Χάρτης εμπλεκομένων (Stakeholder map)
- Χρώμα, προώθηση, και στοχασμός
- Δημιουργία φυσικού πρωτοτύπου
- Δημιουργία άυλου πρωτοτύπου
- Δημιουργία ψηφιακής ιστορίας
- Δημιουργία ψηφιακού πρωτοτύπου
- Δοκιμή με χρήστες
- Δύο αλήθειες και ένα ψέμα
- Λέγοντας τις ιστορίες μας
- Λήψη και επεξεργασία βίντεο
- Μάγος του Οζ
- Προσδιορισμός μιας μεταβλητής
- Πρωτοτυποποίηση για ενσυναίσθηση
- Σκηνές, σκηνικά, ρόλοι
- Creating a digital story
- Creating an intangible prototype
- Empathic interviews
- Photo diary
- Sharing stories
- 6-3-5
- Solution poster
- Prototyping for empathy
- Usage scenarios
- Brainstorming “Yes, and!”
- Creating a digital prototype
- Scenes, sets, roles
- How can we ...
- Color, promotion, and reflection
- Basic ideation exercises
- The user journey
- Design guidelines

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

- Download and edit videos
- How could we ...
- Creating a physical prototype
- Fly on the wall
- I like it, I would like it, what if...
- Evaluating ideas through categorization
- Overview of design team portfolio
- Immersion for insight
- Scalable \Why-How?\
- Powers of 10
- Relevance charts
- Defining a variable
- Wizard of Oz
- Brainstorming
- User persona
- Route map
- Five “Why?”
- Facilitate a brainstorm
- Choose from brainstorming
- Card sorting
- End user interviews
- Comment board
- 2x2 table
- Basic ideation exercises
- Analogous inspiration
- Point of view - POV
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας μιας δημόσιας Βιβλιοθήκης
- Ενίσχυση και υποστήριξη της ψυχικής υγείας και ευεξίας φοιτητών και νέων ηλικίας 18 - 25 ετών
- Πράσινες πόλεις
- Ενεργοί πολίτες τρίτης ηλικίας
- Βιωσιμότητα και αναγεννητική σχεδίαση
- Πράσινη τεχνολογία υπολογιστών (green IT)
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας αγοράς καταναλωτικών προϊόντων (retail experience)
- Μείωση της σπατάλης τροφίμων στα νοικοκυριά (food waste)
- Καινοτόμες λύσεις για κυκλικό τουρισμό

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

- Redesigning the experience of buying consumer products (retail experience)
- Green IT
- Strengthening and supporting the mental health and well-being of students and young people aged 18-25
- Reduction of food waste in households (food waste)
- Redesigning the experience of a public library
- Sustainability and regenerative design
- Active senior citizens
- Innovative solutions for circular tourism
- Green cities
- Επανασχεδιασμός Συστημάτων Δημοσίων Συγκοινωνιών
- Έξυπνες λύσεις διαχείρισης απορριμμάτων
- Δημιουργία πράσινων αστικών χώρων
- Ενίσχυση ψηφιακών πλατφορμών μάθησης
- Ενίσχυση ψηφιακών πλατφορμών μάθησης
- Redesigning Public Transport Systems
- Redesigning Public Transport Systems
- Creating Green Urban Spaces
- Enhancing Digital Learning Platforms
- Inclusive\nProduct Packaging
- Τεχνολογίες Εκπαίδευσης - Technology in Education
- Βήμα 1: Δημιουργικότητα και ομαδικότητα - Step 1: Creativity and team spirit
- Βήμα 2: Διερεύνηση προβλήματος - Step 2: Problem discovery
- Βήμα 5: Ιδεασμός - Step 5: Ideation
- Βήμα 6: Αξιολόγηση ιδεών - Step 6: Evaluation of ideas
- DIGITCRESHE Volos Training 3rd-5th July
- Βιωσιμότητα και αναγεννητική σχεδίαση
- Καινοτόμες λύσεις για κυκλικό τουρισμό
- Πράσινη τεχνολογία υπολογιστών (green IT)
- Πράσινες πόλεις
- Ενεργοί πολίτες τρίτης ηλικίας
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας μιας δημόσιας βιβλιοθήκης
- Μείωση της σπατάλης τροφίμων στα νοικοκυριά (food waste)
- Ενίσχυση και υποστήριξη της ψυχικής υγείας και ευεξίας φοιτητών και νέων ηλικίας 18 - 25 ετών
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας αγοράς καταναλωτικών προϊόντων (retail experience)
- Επανασχεδιασμός συστημάτων δημοσίων συγκοινωνιών

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

- Έξυπνες λύσεις διαχείρισης απορριμμάτων
- Δημιουργία πράσινων αστικών χώρων
- Ενίσχυση ψηφιακών πλατφορμών μάθησης
- Συμπεριλαμβανομένη συσκευασία προϊόντων
- Σχεδίαση έξυπνων συστημάτων διαχείρισης ενέργειας σε σπίτια
- Επαναχρησιμοποίηση απορριμμάτων μόδας
- Δημιουργία βιώσιμων δημόσιων χώρων
- Βιώσιμη σχεδίαση συσκευασίας προϊόντων
- Σχεδίαση για προσβασιμότητα σε ψηφιακές πλατφόρμες
- Περιβαλλοντική Βιωσιμότητα
- Βιωσιμότητα και αναγεννητική σχεδίαση
- Καινοτόμες λύσεις για κυκλικό τουρισμό
- Πράσινη τεχνολογία υπολογιστών
- Πράσινες πόλεις
- Ενεργοί πολίτες τρίτης ηλικίας
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας μιας δημόσιας Βιβλιοθήκης
- Μείωση της σπατάλης τροφίμων στα νοικοκυριά (food waste)
- Ενίσχυση και υποστήριξη της ψυχικής υγείας και ευεξίας φοιτητών και νέων ηλικίας 18 - 25 ετών
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας αγοράς καταναλωτικών προϊόντων (retail experience)
- Έξυπνες λύσεις διαχείρισης απορριμμάτων
- Δημιουργία πράσινων αστικών χώρων
- Ενίσχυση ψηφιακών πλατφορμών μάθησης
- Συμπεριλαμβανόμενη συσκευασία προϊόντων
- Σχεδίαση για προσβασιμότητα σε ψηφιακές πλατφόρμες
- Βιώσιμη σχεδίαση συσκευασίας προϊόντων
- Δημιουργία βιώσιμων δημόσιων χώρων
- Σχεδίαση έξυπνων συστημάτων διαχείρισης ενέργειας σε σπίτια
- Επαναχρησιμοποίηση απορριμμάτων μόδας
- Journey mapping
- Design thinking
- Σχεδιασμός Λογισμικού
- Καινοτομία για βιωσιμότητα - Πολλαπλασιαστική δράση eDea
- Τεχνολογίες Εκπαίδευσης - Technology in Education
- Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design thinking for sustainability
- Game design and development - HY516

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

- Ατομικές ασκήσεις
- Shell for creating public stages
- Υπηρεσία συνταξιοδοτικού πλάνου και οικονομικού προγραμματισμού
- Σχεδιασμός εμπειρίας επιστροφής προϊόντων μετά την αγορά
- Βελτίωση της διαδικασίας εισαγωγής (onboarding) νέων εργαζομένων στις εταιρείες
- Σχεδιασμός εμπειρίας για τους επισκέπτες μουσείων και πολιτιστικών χώρων
- Διαδραστικά εκπαιδευτικά εργαλεία για την προώθηση της ισότητας των φύλων
- Μαθητές λυκείου σχεδιάζουν ένα βιώσιμο μέλλον για τη πόλη τους
- Τηλεϊατρική σε απομακρυσμένες περιοχές και νησιά
- Σχεδίαση καλλιτεχνικού χώρου για την ψυχοκοινωνική υγεία
- Διαχείριση ενέργειας σε τοπικό επίπεδο
- Διαχείριση φυσικών πόρων - νερού
- Κοινωνικοποίηση ηλικιωμένων και συμπερίληψη στην κοινωνία
- Διαχείριση κοινόχρηστων χώρων σε τοπικές κοινότητες
- Πλατφόρμα συζήτησης και διαχείρισης δραστηριοτήτων για συλλόγους γονέων

Λίστα δημόσιων σταδίων σχεδιαστικής σκέψης:

- What did you learn?
- General information about the activity
- A video?
- Design something of use to someone
- 30 circles
- Warmup questions matrix
- Problem discovery for sustainability
- Team name and logo
- Problem definition
- Ideation
- Alphabet
- Problem discovery for sustainability
- Interview questions
- Interviews
- User persona
- 6-3-5
- Evaluation of ideas
- Poster solution

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

- Two truths and a lie
- Warm-up, Step 1: Story of my name
- Warm-up, Step 2: Survival skills in a post-apocalyptic age
- Warm-up, Step 3: Professional skills
- Warm-up questions table
- Water purification
- Water transfer
- Description of the problem through images, videos, scientific articles, and other sources
- Expert eyes
- Identifying correlations
- Immersion for insight
- Metaphors and similarities
- Observation exercise
- Shadowing
- Stakeholder map
- What does this person need?
- What? How? Why?
- Card sorting
- Color, promotion, and reflection
- Comment board
- Empathic interviews
- End user interviews
- Five “WHY?”
- Fly on the wall EN EN
- Photo diary
- Point of view - POV
- Route map
- Sharing stories
- User persona
- 6 - 3 - 5
- Analogous inspiration
- Basic ideation exercises
- Brainstorming “Yes, and!”
- Facilitate a brainstorming
- How could we ...
- Powers of 10

- Relevance charts
- Choose from brainstorming
- Design guidelines
- Evaluating ideas through categorisation
- Overview of design team portfolio
- Creating a digital prototype
- Creating a digital story
- Creating a physical prototype
- Creating an intangible prototype
- Defining a variable
- Prototyping for empathy
- Scenes, sets, roles
- Solution poster
- Test with users
- The user journey
- Download and edit videos
- Wizard of Oz
- Δημιουργικότητα και ομαδικότητα – Creativity and team spirit
- Διερεύνηση προβλήματος – Problem discovery
- Συνεντεύξεις user persona – Interviews and user persona
- Ορισμός προβλήματος – Problem definition
- Ιδεασμός - Ideation
- Αξιολόγηση ιδεών – Evaluation of ideas
- Πρωτοτυποποίηση - Prototyping
- 2x2
- 30 circles
- Design something of use to someone
- Group profile description and collaboration rules definition
- Team name definition and logo design
- Telling our stories
- How can we ...
- Scalable “Why-how”
- Usage scenarios
- Brainstorming
- I like it, I would like it, what if ...
- Σχετικά με τη δραστηριότητα

Παραδοτέο 2 - Ψηφιακές δραστηριότητες σχεδιαστικής σκέψης – Βοηθητικό αρχείο πλοήγησης
στο αποθετήριο των ψηφιακών δραστηριοτήτων eDea

- Σχεδιασμός ταξιδιού χρήστη
- Καμβάς ανάλογης έμπνευσης
- Συνεντεύξεις